nr indeksu 351555 nr 3 03-17 lutego 2000r

CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • internecie • technice

SUPERCENA 2,90 zł



EXTRA
- Czy twórcy gier wyścigowych kłamią?
- Komputer sam w domu

INTERNET
- Wyszukiwarki – jak się nie zgubić w Sieci

SPRZĘT
- Drukarki – zdjęcia w pięć minut
- Totalnie płaskie telewizory

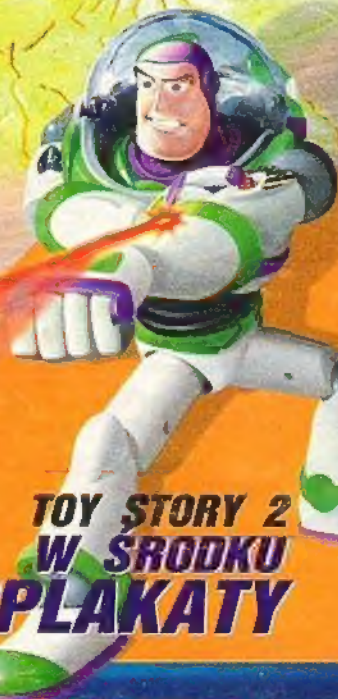
KINO
- Wszystkie sztuczki Jamesa Bonda

ZAPOWIEDZI: Nox
TEST: The Sims
PORADNIK: Age of Empires 2

WRESZCIE NA PC!

Final Fantasy VIII

TYLKO U NAS



TOY STORY 2 W ŚRODKU
3 SUPERPLAKATY

Gry 10% taniej: kupony zniżkowe!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 10

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in., ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupienie. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, na jaką platformę jest opisywana gra

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą ukaże się lub właśnie ukazała gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. Oczywiście będzie to miało zastosowanie dopiero w kolejnych numerach CLICKA! W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej
PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie kupienie danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.

Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB). Przed kupieniem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK ATTACK!
Świetna Akcja

2,9 zł | Bauer | 1—∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł *Zal.*: Pentium 166 Mhz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach i o sprzęcie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i więźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategi kulinarna. Oto jakie wyróżnili śmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat prze stawiony jest często z punktu widz nia pierwszej osoby (tzw. FPP: Fi Person Perspective). Klasyczne pr boje tego typu to „DOOM" i „QU AKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czy o spotkanie się z wieeelkim bosse Miłośnicy tego gatunku od lat tocz zażartą dyskusję, która seria jest lepsza;„TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szar komórek. Takie przeboje jak „TE-TRIS" pojawiają się na rynku bez ku, ale za to konsekwentnie grom dzą na koncie swoich producentó pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowie np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND czy obsadzić Śmierć w głównej ro w teatrze („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodn Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczą t przeboje jak „NEED FOR SPEED" czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu k bry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmier się z hitami w stylu „CRASH BAN COOT", czy „BANJO- KAZOOIE

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myśle i sprawnego podejmowania decyzj Znajdują się tutaj zarówno strateg czasu rzeczywistego („CIVILIZA-TION"), jak i RTS („STARCRAFT

SPORT

Piłka nożna („FIFA 99"), hokej („NHL 99") i koszykówka („NBA 99"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie moż we dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to „Might and Magic"

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



NOX S. 4



FINAL FANTASY VIII S. 10



THE SIMS S. 14



BATTLEZONE 2 S. 16



PLANESCAPE TORMENT S. 12


KOKPITY BOLIDÓW S. 54


DRUKARKI S. 39


AGE OF EMPIRES 2 S. 32


ŚWIAT TO ZA MAŁO S. 48

FLANKER 2.0 Jeden z lepszych symulatorów bojowych S.26

DRODZY CZYTELNICY!

Zanim zdecydowaliśmy się przedstawić Wam CLICKA!, byliśmy czytelnikami innych miesięczników. Pamiętamy długie dni oczekiwania pomiędzy kolejnymi numerami. Czas dłużył się i dłużył, już dawno przeczytaliśmy wszystkie pisma, a informacji na temat gier, które miały się pojawić lada dzień, ciągle nie było. Dlatego też zdecydowaliśmy się wydać PIERWSZY W POLSCE DWUTYGODNIK poświęcony grom i nie tylko im! Dzięki temu możemy opisywać najnowsze gry równo z ich premierą, zawsze będziemy mieli aktualne wiadomości na temat techniki, Internetu i wszystkiego, o czym warto pisać! To zbyt piękne, żeby mogło być prawdziwe? To jednak prawda! A teraz trzeba brać się do pracy. Przecież następny numer już ZA DWA TYGODNIE!

Następny numer już za dwa tygodnie (17 lutego), a w nim SUPERNAKLEJKI

NOX

Nox to po łacinie „ciemny". Jednak wydawana przez firmę Westwood gra NOX jest raczej jaśniejszym klonem Diablo o świeżym spojrzeniu na gatunek action-RPG


Na planecie Nox społeczeństwo nie jest zbytnio rozwinięte. Panuje tam średniowiecze


Kiedy siły przeciwnika są przytłaczające, dobrze przypomnieć sobie wszystkie zaklęcia


Przedstawiciele niektórych ras nigdy nie mogą pamiętać o tym, że trzeba po sobie sprzątać


Zamiast walki z pająkami, lepiej wybrać opcję ucieczki przez magicznie zrobione przejście

Wyobraź sobie, że jesteś młodym mechanikiem samochodowym o imieniu Jack. W jeansach i trampkach siedzisz sobie w zaparkowanej gdzieś na Florydzie przyczepie campingowej. **Nagle, ni stąd, ni zowąd znajdujesz się na planecie Nox, rządzonej przez czarownicę Hecubah.** Na pewno chcesz wrócić do domu, ale droga do tego jest bardzo daleka. Musisz najpierw obronić planetę, na której wylądowałeś, a potem odnależć drogę powrotu. Być może w normalnych warunkach nie byłoby to trudne, ale Hecubah uparła się, żeby zniszczyć Nox. Do tego chce to zrobić jeszcze zanim wydostaniesz się z planety. W walce z paskudnym babskiem nie będziesz jednak osamotniony. Możesz bowiem sprzymierzyć się z Wojownikami, Czarnoksiężnikami lub Magami, których umiejętności będziesz uczył się w czasie swej wędrówki.

Twoja przygoda będzie wyglądała inaczej, w zależności od tego, z którą z grup będziesz chciał się sprzymierzyć. Oprócz
innej taktyki rozgrywki nieznacznie zmi
ni się też bieg wydarzeń. Tak więc Wojov
nicy przede wszystkim stawiają na si
i zręczność. Czarnoksiężnicy władają sił
mi natury (mogą kontrolować różne zwi
rzęta), natomiast Magowie będą posług
wać się różnymi zaklęciami. Niezależn
jednak od tego, kim grasz, twoja postać n
pewien poziom zdrowia i punkty man
pozwalające na rzucanie zaklęć ozdobi
nych graficznymi fajerwerkami.

**Jednak znaczącą różnicą w stosu
ku do innych gier tego typu je
położenie wyjątkowego nacisku n
magię.** Twoja postać na ogół nie będz
posiadała broni, posługując się racz
różdżkami i czarami. Na pewno będzie
więc musiał mieć magiczną księgę, w kt
rej zapisuje się poznane zaklęcia. Orygina
ny będzie ich sposób rzucania. Two
postać może bowiem używać kolejkę pi
ciu zaklęć, wywoływanych przez kliknięc
prawym przyciskiem myszy. Czar umies
cza się w kolejce po wstukaniu odpowied
niej kombinacji klawiszy, odpowiadający
ruchom rąk. Każdy gest ma mieć taki
przyporządkowany sobie dźwięk. W gr



Rycerz, zwany konserwą. Do jego wyłuskania ze zbroi potrzeba zwykle otwieracza do puszek. Lub jednego ognistego oddechu smoka

Posiłek śmiałków. Należy zwrócić uwagę na leżące w rogu resztki rycerza, który właśnie pichci się w ognisku



Podczas walki można używać różnych rodzajów magii. Jedni wolą kolor czerwony, a inni preferują pastelowe barwy



Wędrówki po ciemnych leśnych ostępach zwykle kończą się tragicznie. Trach, ciach, rach... Nie, lepiej załatwić to magią



Przeciwnicy zwykle przestrzegają pewnych zasad. Najbardziej lubią sytuację „dziesięciu na jednego"



Strategiczne miejsca w grze na pewno będą bronione do ostatniej kropli krwi. A nawet do ostatniej kosteczki

multiplayer można będzie podsłuchać, jakie zaklęcie wciela do kolejki inny mag.

W NOX edukację magiczną będziesz mógł pobierać w trójpoziomowych zamkach, które są szkołami magii. W części czerwonej budowli można poznać tajniki zaklęć bojowych, w zielonej – magii naturalnej, natomiast w niebieskiej – iluzji. Jeśli przebrnie się przez wszystkie szkoły, stanie się przed ostatnim zamkiem – siedzibą Białego Maga.

Na kolejnych poziomach gry tradycyjnie natrafisz na różne przydatne przedmioty (np. zbroje, zwoje z zaklęciami, różdżki i jedzenie, pozwalające odzyskać siły witalne). Flaszki z napojem magicznym będą natomiast dodawać twojemu bohaterowi bardzo potrzebne punkty mana.

Pojawi się też ponad 40 różnych potworów, na których będziesz mógł złupić broń i inne przydatne drobiazgi.

W NOX będzie również możliwa duża interakcja z otoczeniem (czego często brakuje w innych grach). Można będzie przesunąć głaz i zablokować drzwi, użyć świeczników do oświetlenia ciemnych zakamarków, czy przebijać się przez ściany.

Wygląda też na to, że nie będzie można mieć zastrzeżeń do grafiki gry. Już teraz zdjęcia i filmiki zapowiadające NOX prezentują się całkiem dobrze. Jest kolorowo i wszędzie pełno rozbłysków magii.

Twórcy gry obiecują rozbudowany tryb multiplayer, w pięciu wariantach dla graczy pojedynczych i drużyn: Elimination (kto przeżyje – wygrywa), Arena (wygrywa ten, kto zabije najwięcej przeciwników w czasie rozgrywki), Capture the Flag (zwycięża ten, kto pierwszy przyniesie flagę do swojej fortecy), King of the Realm (piłka nożna z flagami zamiast bramek).

Na tle innych gier wymagania sprzętowe NOX są zadziwiająco niskie. Zalecany sprzęt to Pentium 2 266 MHz, ale twórcy zapewniają, że wystarczy Pentium 200 MHz. Już niedługo mamy przekonać się, czy NOX będzie godnym konkurentem DIABLO. Niestety, polski wydawca gry raczej jej w pełni nie spolszczy.



Ta piękna pani to Hecubah, władczyni Nox. Byłaby całkiem miła, gdyby tylko nie miała destrukcyjnych skłonności

PC | PSX | N64 | DC | A

Nox
Magiczne RPG

Premiera: Marzec '00

Westwood/PS | 1-4 graczy

NOX jest jedną z gier, która jeszcze przed pojawieniem się została okrzyknięta konkurentem DIABLO 2

Tekst: Dominika „Ikke" Komender

MESSIAH

Twórcy gier przyzwyczaili nas do kontrowersyjnych fabuł. Uważają oni chyba, że im gra bardziej obraża czyjeś uczucia, tym lepiej się sprzedaje. Czy ta reguła sprawdzi się także w przypadku MESSIAHA?

Sztuka Opętania

Bob nie ma żadnej broni. Wydaje się, że może jedynie dać sobie radę ze zwolennikami odchudzania, strasząc ich swoim sadełkiem. Nie można go jednak niedoceniać. Ma on bowiem specjalną zdolność wcielania się w ciała innych stworzeń (nawet tych najpaskudniejszych, takich jak szczury).



Można wcielić się w ciało mieszkańca Ziemi. Bob właśnie opętał tego pana na zdjęciu i dlatego nad głową człowieka pojawiła się aureolka

Boski Aniołek Bob

Bob na pierwszy rzut oka jest tylko małym, tłustym Aniołkiem. Jednak to właśnie jemu powierzono do wypełnienia bardzo ważną misję. Jest on wysłańcem niebios i ma uratować ludzi przed atakiem sił Zła. Na Ziemi pojawili się bowiem członkowie legionów ciemności, którzy mają odnaleźć siedem Pieczęci i w ten sposób sprowadzić zagładę. Całe szczęście, że na straży pokoju stoi Bob.



Niech nie zmyli cię aureolka nad główką Boba. Aniołek nie należy do najgrzeczniejszych maluchów

Cudzymi rękami

Bob rozprawia się z posłańcami Zła dzięki sztuce Opętania. Korzysta w ten sposób z broni postaci, którą owładnie (aż do wyczerpania amunicji). W swoim bagażu ma natomiast miejsce na dopalacze, które np. pomogą mu wyżej i dalej latać. W grze zawsze można będzie poprosić też o wskazówkę z Niebios, która pomoże w opresji.



Bob chyba użył swojego czaru: Oślepiającego Światła Prawości

Krągłości Boba

Jedną z zalet gry na pewno będzie bardzo ładna grafika. Postacie (począwszy od Aniołka, a na szczurkach kończąc) mają wyglądać niesamowicie realistycznie, zarówno z daleka, jak i z bliska (twórcy MESSIAHA obiecują wysoki poziom dopracowania detali). Dzięki temu zostaną ładnie przedstawione nie tylko krągłości Boba, ale także efekty działania różnych broni.
Na wysokim poziomie ma stać również inteligencja przeciwników, którzy mają korzystać z doświadczeń sprytnego Aniołka.



Przeciwnicy mają uczyć się od Boba, stając się coraz groźniejszymi wrogami. Dzięki temu wyzwania będą trudniejsze

Bob nadbiega

Pracom nad MESSIAHEM od początku towarzyszyły kontrowersje. Po pierwsze ma być w nim dużo brutalnej walki. Twórcy gry tłumaczą się jednak, że przecież przedstawiają potyczki Dobra ze Złem. Po drugie bohaterem jest Aniołek. Chyba jednak w dobie takich gier jak UNREAL, czy QUAKE nie będzie on najbardziej kontrowersyjną postacią. Wszystko jednak wyjaśni się już niedługo, kiedy gra pojawi się w sprzedaży.



Przeniesisz się do ponurego miasta, zamieszkanego przez najróżniejszego typu ludzi. Tak twórcy MESSIAHA wyobrażają sobie walkę Dobra ze Złem

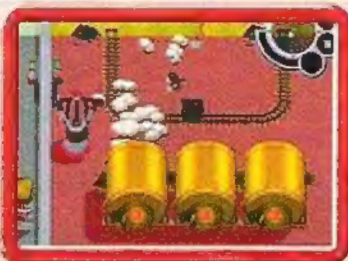


Pani na tym obrazku nie wygląda może zbyt nobliwie, ale to jeszcze nic w porównaniu z reklamą gry, która pojawiła się na Zachodzie. Użyto w niej wizerunek Papieża, co było już zbyt dużą przesadą

PC	PSX	N64	DC	PL

Messiah
Kontrowersyjne Action
Premiera: Marzec '00
Shiny CD Projekt | 1-8 graczy

Aniołek już niedługo może nieźle nabroić. Ta gra na pewno nie będzie przeznaczona dla graczy w każdym wieku



Życie psa pasterskiego nie jest łatwe. Jedna z owiec właśnie chce się podpalić

Sheep

Gra ta na pewno zajmie wysokie miejsce na liście najbardziej dziwacznych propozycji roku 2000. Czy ktoś bowiem słyszał o strategii z owcami w roli głównej? Wydaje się przecież, że te spokojne zwierzątka nie pasują do gry komputerowej.

SHEEP ma w pewnym stopniu przypominać stary przebój LEMMINGS. Tym razem zamiast lemingami będziesz opiekował się owieczkami i przeprowadzał je bezpiecznie przez 16 plansz. Możesz być jednak pewny dwóch rzeczy. Po pierwsze gra nie będzie rozgrywała się wśród zielonych pastwisk. Zwierzątka zapragną odwiedzić takie miejsca, jak fabryka lodów, czy nocny klub (ciekawe od jakiego wieku owieczki są pełnoletnie).

Po drugie twórcy gry zamierzają wprowadzić do niej tzw. „Wirtualną Głupotę". Milusińscy zechcą robić wszystko, oprócz wykonywania twoich poleceń. Zamiast podążać za pasterzem zabiorą się np. do o wiele pożyteczniejszego kręcenia się w kółko na środku planszy.

Wyzwanie, przed którym staniesz w grze może być trudniejsze niż ratowanie świata.



Pan w zielonych okularach wygląda znajomo. Czyżby był to wilk w owczej skórze?

PC	PSX	N64	DC	A

Sheep
Owcza Strategia

Premiera: Wiosna 2000	
Empire/Mirage	1 gracz

Własne stadko owiec może przyprawić biednego pasterza o zawał. Chyba jednak lubisz trudne zadania?



Napaść na obóz w środku nocy to zagranie poniżej pasa. Nie zabija się śpiących!



Przy wielkich budowlach nawet najpotężniejsi wojownicy wyglądają jak mrówki

Warcraft 3

Producenci dobrych serii starają się do końca wykorzystać przebojowe tematy. Twórcy doskonałego WARCRAFT 1 i 2 odwołali wprawdzie prace nad przygodówką o życiu Orków (nie mylić z orkami), ale ciągle zamierzają wydać trzecią część sagi strategii.

Tym razem walczyć będą ze sobą przedstawiciele ponad 6 różnych ras, a nie tak jak poprzednio tylko dwóch. Każda z nich będzie miała inne zdolności, ale najgroźniejszym przeciwnikiem mają być Demony.

Jeżeli wiesz, co oznacza skrót RPG (Role Playing Games) i RTS (Real Time Strategy), to na pewno nie zdziwi cię nazwa nowego gatunku, do jakiego będzie należał WARCRAFT 3. Jest to bowiem RPS, czyli połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą RPG. Dlatego też nie zabraknie tutaj bohaterów indywidualistów, zdobywających w czasie kolejnych bitew doświadczenie i posiadających wiele różnych umiejętności. Rozbudowana zostanie także warstwa fabularna gry.

Na pewno nie powinni być również rozczarowani miłośnicy znanych ze RTS elementów rozbudowy miasta i stawiania w nim kolejnych budowli. Trzeba będzie również nieźle pogłówkować przy rozgrywaniu bitew.

Cała gra ma być oczywiście bardzo ładnie wykonana, z całkowicie trójwymiarowymi postaciami i dokładnie dopracowanym sposobem ich animacji.

PC	PS	N64	DC	A

Warcraft 3
RPG + RTS = RPS

Premiera: Koniec 2000	
Blizzard/CD Projekt	1-4 graczy

Tym razem do wojny między Orkami i Ludźmi dołączył się jeszcze ktoś inny. Może zrobić się tłoczno.



Wrogowie mają denerwującą skłonność do chodzenia w większych grupach



Zamiast walczyć samemu, można spróbować połączyć siły z kolegą

Jedi Power Battles

Tej wiosny dzielni Rycerze Jedi znowu skrzyżują swoje Miecze ze złymi Lordami Sith oraz z różnymi szumowinami na usługach Federacji Handlowej. Wtedy właśnie ukaże się gra, w której będziesz mógł wcielić się w Rycerza Jedi.

Na pewno wiele motywów zostanie zaczerpniętych z pierwszej części Gwiezdnej Sagi. Pojawią się tutaj mniej i bardziej znani przedstawiciele Jasnej Strony Mocy. Będziesz mógł więc walczyć jako Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu (to ten Rycerz, który nie chciał przyjąć Anakina na szkolenie) oraz Adi Gallia. Każdy z nich ma inaczej rozwinięte umiejętności. Najbardziej wszechstronny jest Mace, ale już Obi-Wan ma trudności w używaniu Mocy, co jest związane z jego małym doświadczeniem. Z tą ostatnią cechą na pewno nie będzie miał kłopotów Qui-Gon Jinn, chociaż jego podeszły wiek na pewno wpłynie na jego siły witalne.

Rycerze będą musieli przedostać się przez dziesięć poziomów, walcząc z wieloma przeciwnikami. Lokacje również będą zapożyczone z filmu (np. statek Federacji, czy pustynne Tatooine). Po drodze będzie można zbierać różne przedmioty, mogące zwiększyć współczynniki bohaterów. Oczywiście na ostatnim poziomie spotkasz samego Darth Maula (to ten pan z różkami na głowie) i dlatego też powinieneś pomyśleć o połączeniu swoich sił z innymi graczami w trybie gry multiplayer.

PC	PSX	N64	DC	A

Jedi Power Battles
Mocarna Bijatyka

Premiera: wiosna 2000	
LucasArts LEM	1-2 graczy

Każdy fan Gwiezdnych Wojen chętnie zmierzy się z Darth Maulem

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Marzec 2000

PC PSX N64 DC
Messiah
Action
Shiny

PC PSX N64 DC
Shogun
RTS
Electronic Arts

PC PSX N64 DC
Need For Speed 5
Wyścigi
Electronic Arts

PC PSX N64 DC
Daikatana
Action
Eidos

PC PSX N64 DC
Faust
Przygodówka
Cryo

Kwiecień 2000

PC PSX N64 DC
Diablo 2
RPG
Havas

PC PSX N64 DC
Jedi Power Battles
Action
LucasArts

PC PSX N64 DC
Thief 2-The Metal Age
Action
Eidos

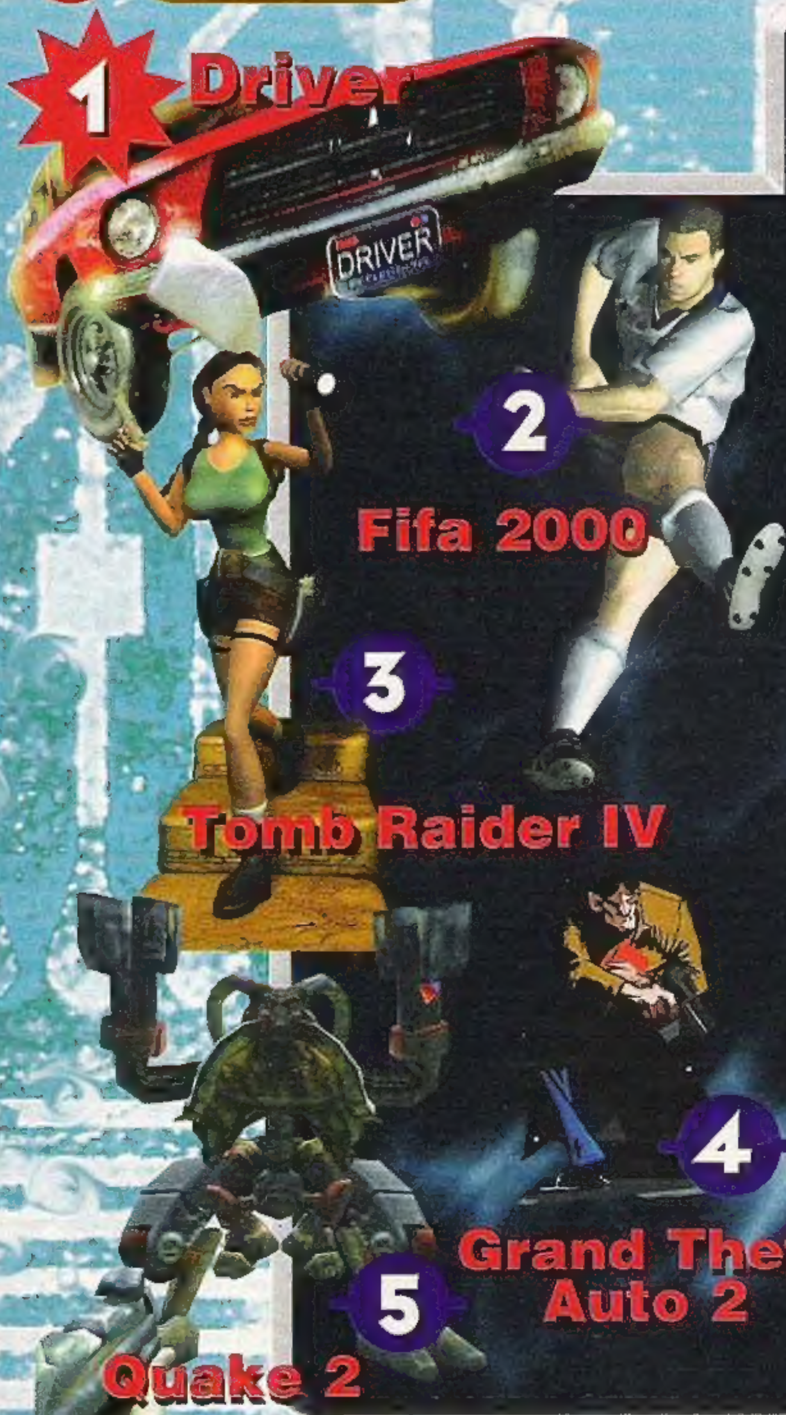
PC PSX N64 SAT
Suikoden II
RPG
Konami

Maj 2000

PC PSX N64 SAT
Might & Magic 8
RPG
3DO

PC PSX N64 SAT
Blade
Action-Adventure
Gremlin

*Daty mogą ulec zmianie



Wasze TOP



1. **Driver**
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Driver już drugi raz na czele listy. Widać, że umie wyprzedzać przeciwników

2. **FIFA 2000**
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Kopanie wirtualnej piłki z końca tysiąclecia może być fascynujące



3. **Tomb Raider IV**
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Lara na trzecim miejscu. Nie wątpimy, że to jednak nie koniec jej wspinaczki

4. **Grand Theft Auto**
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Brutalna gra, a jednak cieszy się powodzeniem



5. **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Klasyka gatunku. Stary przebój, ale w doskonałej formie

6. **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PSX
Gra tylko dla odważnych... Wygląda na to, że lubicie się bać



7. **Baldur's Gate**
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Przygody śmiałków w wielkim świecie prosto z kartek książki

8. **Final Fantasy VII**
SQUARESOFT/SONY – PC, PSX
Ciekawe, czy w kolejnym notowaniu następna część znajdzie się na szczycie



9. **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Czwarta część serii wyścigów dojechała tym razem na dziewiątej pozycji

10. **Soul Reaver**
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Główny bohater gry, wampir, zupełnie nie przypomina legendarnego Draculi

most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. Baldur's Gate 2 (PC)
3. Messiah (PC, PSX)
4. C&C: Renegate (PC)
5. Daikatana (PC)

System TOP 5

PC

1. **Quake 3: Arena** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 159 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 99 zł
3. **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
4. **Baldur's Gate** – INTERPLAY/CD PROJEKT – RPG – 159 zł
5. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 99 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 209 zł
2. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 99 zł
3. **Tomb Raider III** – EIDOS/LEM – Action-Adventure – 219 zł
4. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
5. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Adventure – 199 zł

NINTENDO 6

1. **Zelda: Ocarine of Ti** – NINTENDO – RPG – 249 zł
2. **Quake 2** – ACTIVISION – Action – 259 zł
3. **Turok 2: Seeds of Ev** – ACCLAIM – Action – 249 zł
4. **Star Wars Ep.I Race** – LUCASARTS – Wyścigi – 259 zł
5. **Banjo - Kazooie** – RARE/NINTENDO – Zręcznościówka – 249 zł

P 20



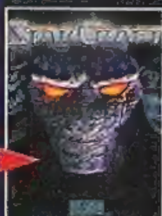
11 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
Bolesne lądowanie z drugiej pozycji. Może za dwa tygodnie będzie lepiej



12 Tomb Raider III
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Znowu Lara. Tym razem na miejscu dwunastym



13 Settlers III
BLUE BYTE/CD PROJEKT – PC
Trzecia część serii ciągle cieszy się dużą popularnością



14 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Jedna z lepszych strategii czasu rzeczywistego ostatnich kilku lat



15 Fallout 2
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Przestroga dla ludzkości i przygnębiająca wizja zniszczonego świata



16 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Z drżeniem serca czekamy na następne notowanie. Czy Quake 3 pokona UT?



17 Quake
ID SOFTWARE/LEM – PC
Gra, która przetarła szlaki sieciowym FPP i do tej pory jest wielkim przebojem



18 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Klasyka tzw. zręcznościowego RPG. Dużo emocjonującej walki



19 Half Life
SIERRA/OPTIMUS – PC
Jedna z lepszych strzelanek FPP. Cały czas w pierwszej dwudziestce



20 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC
Czyli każdy może zbudować sobie własne wesołe miasteczko







GAMEBOY

1. **Top Gear Rally** – KEMCO – Wyścigi – 159 zł
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Symulacja – 149 zł
3. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Zręcznościówka – 149 zł
4. **Super Mario Land** – NINTENDO – Zręcznościówka – 149 zł
5. **Tetris** – NINTENDO – Logiczna – 129 zł

DREAMCAST

1. **Sonic Adventure** – SEGA – Zręcznościówka – 249 zł
2. **Virtual Fighter 3tb** – SEGA – Bijatyka – 249 zł
3. **Ready 2 Rumble** – MIDWAY – Boks – 249 zł
4. **Sega Rally 2** – SEGA – Wyścigi – 249 zł
5. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł

GRY NA BEZLUDNĄ

NA WAKACJE NA BEZLUDNEJ WYSPIE NIE ZABRAŁBY ŻADNEJ GRY SPORTOWEJ

Maciej Zieliński

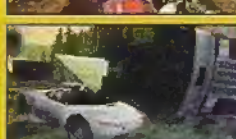
Maciej Zieliński, znany koszykarz z zespołu Śląsk Wrocław, spędza przy komputerze większość wolnego czasu. Wśród swoich ulubionych gier nie wymienił żadnego przeboju sportowego. Po cichu liczyliśmy, że na bezludną wyspę będzie chciał zabrać wirtualną koszykówkę. Oto co powiedział specjalnie redakcji CLICKA! o swoich ulubionych grach...



1 Diablo (PC)
Dla mnie jest to zdecydowanie najlepsza gra. Odpowiada mi zwłaszcza jej klimat



2 Unreal Tournament (PC)
To jeden z tych superprzebojów, w którym ciągle dzieje się coś ciekawego i ekscytującego



3 Need For Speed (PC)
Tutaj duże wrażenie zrobiły na mnie zwłaszcza bardzo ładne samochody

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 The Sims
MAXIS/IPS – PC
Symulacja życia rodzinnego. Porusza bardzo ważne tematy: jak żyć łatwo, miło i przyjemnie

2 Planescape Torment
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Na razie pojawiła się wersja anglojęzyczna tego bardzo dobrego RPG, ale warto poczekać na polską lokalizację

3 Final Fantasy VIII
EIDOS/MIRAGE /SONY POLAND – PC, PSX
Tym razem pojawiła się na PC. Niby taka sama fabuła, jak w wersji konsolowej, ale jednak na komputerze gra się inaczej

4 Imperium Galactica 2
GT/LEM – PC
„Gra dla strategów, którzy chcą stworzyć swoje własne imperium. Może by tak Galaktyczne?

5 Flanker 2.0
STRATEGIC SIMULATIONS/PLAY IT – PC
Okazuje się, że nawet skomplikowane symulatory mają wielu miłośników. Podobno po starcie jest już łatwo...

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.





Czasami warto porozmawiać z tubylcami. Można się od nich dowiedzieć kilku rzeczy



Czasami już po kilku chwilach zabawy w grę wiesz, czy przypadła ci do gustu, czy wręcz na pewno do niej nie powrócisz. FINAL FANTASY 8 należy jednak do takiego rodzaju gier, którym trzeba poświęcić więcej czasu

FINAL FANTASY VIII







Nawet najmłodsi gracze słyszeli coś o Wielkiej Wojnie SAC. Cóż to takiego? Otóż nazwa pochodzi od pierwszych liter komputerów Spectrum, Atari i Commodore. Kiedyś nie było PC i wszyscy gracze dzielili się na klany posiadaczy jednego z tych trzech rodzajów komputerów. Każda grupa usiłowała udowodnić swoją wyższość nad pozostałymi. Kiedy nadeszły czasy PC, skończyły się takie dyskusje. Na całe szczęście pojawiły się konsole! Dzięki temu gracze mogli znowu podzielić się na dwa obozy: fanów konsol i PC. Dyskusja na temat wyższości jednej platformy nad drugą nie omija zwłaszcza tych gier, które są przenoszone z jednego systemu, na drugi. **Zwykle to, co jest przebojem na PC, niezbyt przypada do gustu fanom konsol,** i odwrotnie. Ten problem dotyczy także FINAL FANTASY VII, która zebrała rewelacyjne oceny w wersji na konsole i niezbyt spodobała się w odmianie PC.

Teraz podobna dyskusja na pewno czeka także FINAL FANTASY 8. Jak zapewne pamiętasz, w poprzednim numerze CLICKA! oceniliśmy konsolową wersję na same szóstki. Teraz, w ostatniej chwili przed ukazaniem się pisma, dostaliśmy jeszcze świeżutką wersję FF8 na PC. Czy jest tak samo dobra, jak jej konsolowy odpowiednik?

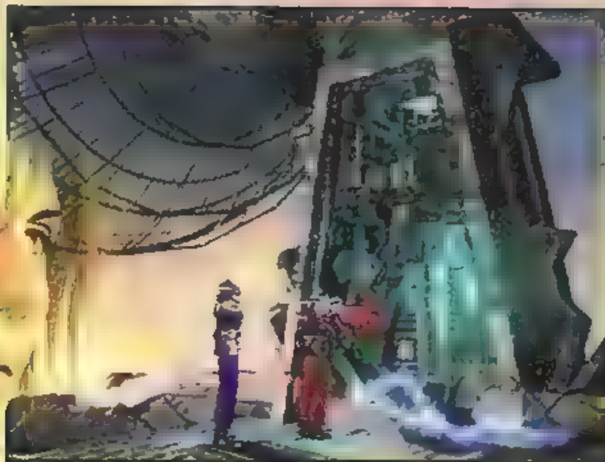
Sam wiesz doskonale, że istnieją gry z kiepską grafiką i fatalną muzyką, które mimo to stają się przebojami. Bardzo ważną rzeczą jest bowiem fabuła gry, która decyduje o tym, czy dany tytuł odniesie sukces.

W przypadku FF8 muzyka w wersji na PC jest równie ładna, jak w przypadku konsoli. Pewne zarzuty można natomiast postawić grafice. Wprawdzie obiecywano rewelacyjne zmiany (atut akceleratorów graficznych w przypadku PC), ale nie stoi ona na zbyt wysokim poziomie. Zastrzeżenia dotyczą głównie wyglądu lokacji podczas normalnej akcji. Wstawki animowane pozostały tak samo doskonałe, jak w wersji konsolowej. Zachwyca w nich nie tylko samo wykonanie, ale też ogólna koncepcja w prezentowaniu wydarzeń. Twórcy FF8 lubią zwłaszcza zapierające dech w piersiach sceny z udziałem wielu osób, pięknych krajobrazów oraz wielkich obiektów, takich jak np. ogromne statki. Każda ze scen przemyślana jest w najdrobniejszych szczegółach. Największe wrażenie robi moment potyczki głównego bohatera z jednym z żołnierzy, atakujących Ogród. Walka odbywa się na linie, wiszącej wysoko nad walczącymi ludźmi.

Animacje są pierwszą rzeczą, która może zachwycić cię w FF8. Później przychodzi czas na docenienie bardzo ciekawej fabuły gry. Musisz jednak lubić ten gatunek gier, gdyż mimo że FF8 znalazło się na PC, ciągle jest tzw. japońskim RPG, które rządzi się swoimi prawami. Dużo tutaj elementów, mogących zrazić do gry osoby, które nigdy nie widziały tego rodzaju RPG. Dużo ciągłej walki, specyficzne jej przedstawienie, bardzo szybko rozwijająca się

Squall, główny bohater gry, nie ma łatwego charakteru

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy MIRAGE możecie wygrać FINAL FANTASY 8! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 prześlą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię główny bohater w FF8?



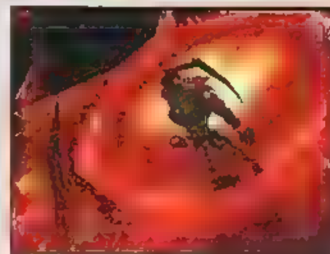
Tych dwóch panów na obrazku, to nierozłączna para typu Szef i jego Sługa. Jeden nie ma pojęcia o walce, a drugi nie należy do najodważniejszych. Obaj mają pecha: często natykają się na twoją drużynę i dostają niezłego łupnia

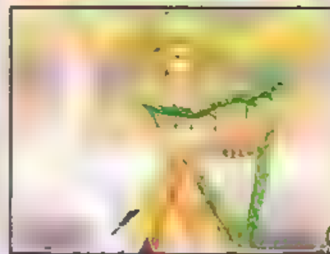
INFO

GF – Siły Sprzymierzeńcy

GF to skrót od Guardian Force. Są to magiczne, bardzo silne istoty, bez których pomocy trudno wygrać bitwy. Niektóre z nich mają zdolności typowo ofensywne. Dysponują bardzo potężnymi, związanymi z różnym żywiołami atakami, powodującymi o wiele większe obrażenia (nawet do kilku tysięcy punktów), od tych, które ty możesz zadać swoją bronią. Inne GF mają umiejętności ochronne (np. otaczanie graczy czarem Rozproszenie Magii). Niektóre z nich mogą też mieć specjalne zdolności (np. Cerberus daje możliwość rzucenia do trzech czarów za jednym razem).

Zdobycie GF nie jest łatwe. Najczęściej musisz go po prostu pokonać i w ten sposób zachęcić do przyłączenia się do ciebie. Niektórych z tych istot musisz jednak specjalnie szukać w grze, bo łatwo ich nie zauważyć (np. jeden GF siedzi w oryginalnej lampie).





akcja. Taki typ gier po prostu trzeba polubić!

Jeżeli grałeś w poprzednią część, to nie masz co szukać w FF8 starych znajomych. Występują tutaj zupełnie nowe postacie. Oczywiście ogólny schemat fabuły został zachowany. Mamy więc młodego, przystojnego bohatera (Squall), uwikłanego nie tylko w konflikt wewnętrzny (co zrobić, żeby nie być zależnym od innych ludzi i ich miłości), ale również w zewnętrzny (walka z czarodziejkami).

Do tego wystarczy dodać piękną dziewczynę, o imieniu Rhinoa, która zakochuje się w głównym bohaterze. Oczywiście występuje także grupka wiernych przyjaciół oraz równie wypróbowana grupa wrogów. Fabuła pełna jest wielkich tajemnic, które zaczynają wyjaśniać się dopiero po pewnym czasie.

Jednak na tym całym bardzo schematycznym szkielecie (miłość, walka ze śmiertelnym wrogiem) zbudowano niezmiernie fascynującą historię. Akcja zmienia się szybko jak w kalejdoskopie. Z tego na pewno nie będą zadowoleni gracze, przyzwyczajeni do żmudnego rozwiązywania problemów, np. fani przygodówek. Można także odnieść nieodparte wrażenie, że grę wypełniają ciągłe walki. Robisz krok i już ktoś cię atakuje. Biegniesz dalej, a tutaj znowu pojawia się natrętna istota, pragnąca tylko zawiesić cię w charakterze trofeum na pasku.

Po pewnym czasie okazuje się jednak, że szybkość wydarzeń jest niczym w porównaniu z rozmiarem świata gry. Całkiem sprawnie rozwiązujesz bowiem wszystkie zagadki, ale jakoś nie zbliżasz się zbytnio do końca całej przygody. Po pewnym czasie fabuła tak wciąga, że zaczynasz patrzeć na wszystko z zupełnie innej strony. Jest walka? To dobrze – zobaczysz jak twoi ulubieni bohaterowie cieszą się ze zwycięstwa. Po raz kolejny używasz GF i nie możesz przerwać animacji, towarzyszących ich atakom? To nawet dobrze, bo animacje wyglądają naprawdę doskonale. Akcja zmienia się błyskawicznie. Na samym początku Squall jest kandydatem do specjalnych jednostek wojskowych, zwanych SeeD. Potem szybko następuje po sobie wiele wydarzeń. Squall dostaje się do SeeD, na balu spotyka go piękna Rhinoa, wyrusza na akcję, walczy z czarodziejką Edeą... Można wymieniać bardzo długo. W każdym z etapów przygód Squalla umieszczono różne atrakcyjne dodatki, które dbają o twoje zainteresowanie grą. Dzięki nim czujesz się także tak, jakbyś bezpośrednio brał udział w akcji. Możesz uczestniczyć, np. w napadzie na pociąg czy w wykonaniu misternego planu zabicia czarodziejki. Do tego jeszcze dochodzą specjalne sny, w których wcielasz się w zupełnie inne postaci. W ten sposób gra przyciąga do ekranu komputera na długie godziny. Nie potrzeba jednak dużo czasu, żeby zacząć traktować jej bohaterów, jak członków własnej rodziny i przejmować się ich problemami.

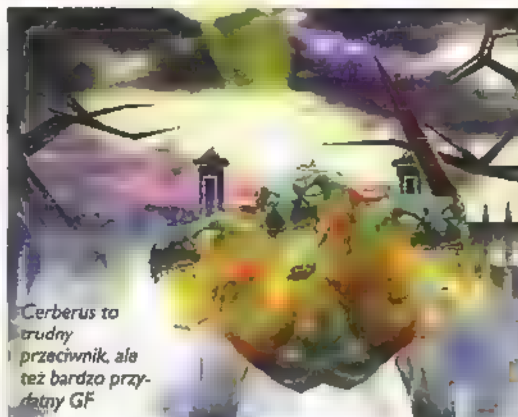
Oczywiście ocena FF8 na PC zależy od wielu czynników. Grafika mogłyby być lepsza, ale wtedy dostałbyś grę idealną. A takie, podobnie jak doskonali ludzie, nie istnieją. **Dlatego też powinieneś koniecznie zagrać w FINAL FANTASY 8 i skorzystać z tego, że podobne gry nie pojawiają się często.**



Każdy z bohaterów całej historii wyróżnia się oryginalną cechą. Niektórzy lubią jazdę na desce



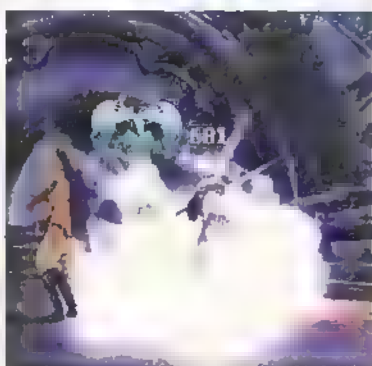
Para Squall i Rhinoa. Jedno dla drugiego wskoczy nawet w ogień



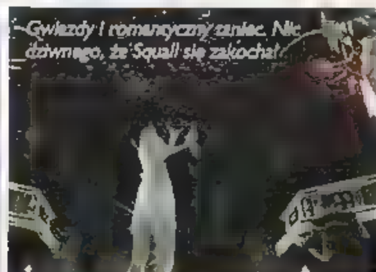
Cerberus to trudny przeciwnik, ale też bardzo przydatny GF



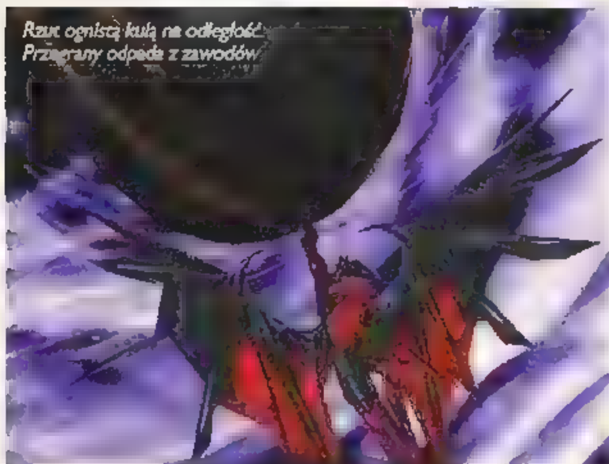
Pierwsze poważne zadanie. Od jego wykonania zależy przyjęcie do SeeD



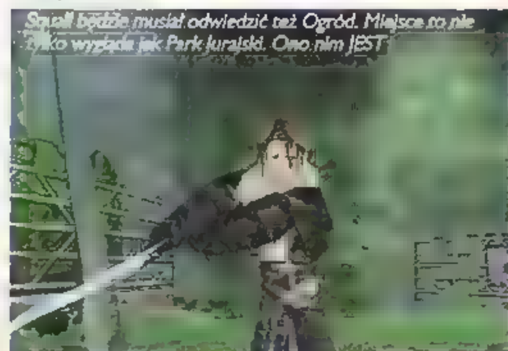
Ten przeciwnik atakuje zarówno głową, jak i mackami. Połączenie siły i pomyślunku to zabójcza broń



Gwiazdy i romantyczny taniec. Nic dziwnego, że Squall się zakochał



Rzut ognistą kulą na odległość... Przegrany odpada z zawodów



Squall będzie musiał odwiedzić też Ogród. Miejsce to nie tylko wygląda jak Park Jurajski. Ono nim JEST

PC

Final Fantasy 8

Konsolowe RPG

159 zł | Eidos/Mirage | 1 gracz

Min. Pentium 200 32 MB RAM
Zal. Pentium II 300 64 MB RAM
Akcelerator 3D

Grafika 5 | 6

Doskonała fabuła, bardzo dobrze zarysowane postacie, wartka akcja

Grafika nie jest tak rewelacyjna, jak obiecywano

Gra o jednej z najlepszych fabuł ostatnich lat. Wspaniale, że wydano ją także na PC

6

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cmielina

PLANESCAPE TORMENT



Planescape to jede z najokrutniejszyc fantastycznyc światów a fabuła oraz opraw wizualna i dźwiękow PLANESCAPE TORMENT doskona oddają panujący tan nastrój. To jede z mroczniejszyc i krwawszych RP ostatnich lat, na pew no nie przeznaczon dla młodszych gracz



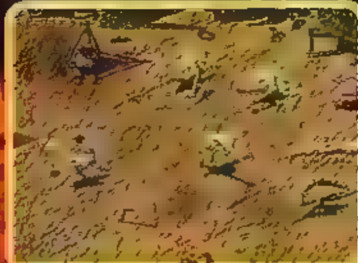
Młotek, obcęgi, a może piła? Narzędzie tortur do wyboru, do koloru



Ten z białymi włosami to dabus, sługa władczyni Sigil - nie zaczepiaj go

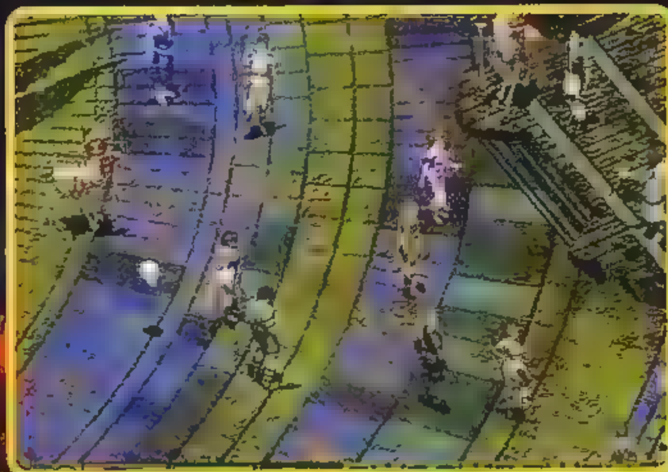
AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę Planescape Torment! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str 62 i odpowiedzią na pytanie: W jakim mieście rozgrywa się akcja gry?



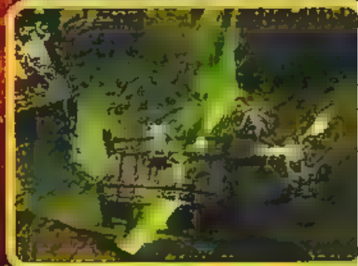
Raz, dwa, trzy, gonisz ty! Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?

Sigil tętni życiem. Na ulicach miasta spotkasz przedstawicieli wszelkich ras i profesji. Rabusie nie śpią, więc miej się na baczności





Twoim najwierniejszym przyjacielem jest gadająca czaszka - Morte

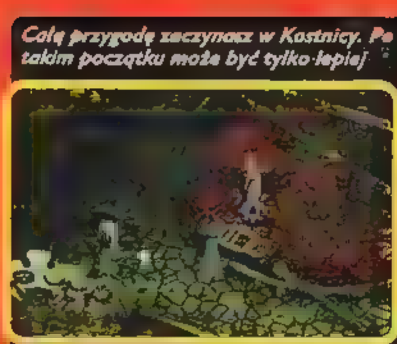


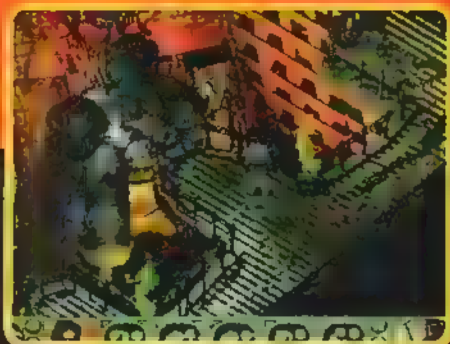
Skąd te latające paskudztwa się tu wzięły? Dziki, Dziki Sigil...


W korytarzach mauzoleum nie spotkasz żadnych przyjaciół


Czary są potężną bronią. Duży i kościsty stwór zaraz opuści ten padół

Całą przygodę zaczynasz w Kostnicy. Po takim początku może być tylko lepiej




Spacery nad przepaścią nie należą do najprzyjemniejszych, ale jak trzeba, to trzeba


W trakcie podróży spotkasz najdziwniejsze istoty


Rozmowy z przechodniami mogą dostarczyć cennych informacji

Akcja gry toczy się w Sigil, znanym też jako Miasto Drzwi lub Klatka. Pierwsza nazwa bierze się stąd, że do Sigil prowadzą liczne portale (magiczne przejścia), przenoszące tu niczego nie spodziewających się „gości". A druga nazwa - no cóż, portal prowadzący z powrotem do domu znaleźć jest bardzo, ale to bardzo trudno...

Już sam początek gry wprowadza w niesamowity klimat gry. Bohater budzi się na stole „operacyjnym" i nie pamięta, kim jest oraz jak się tu znalazł. Chwilę później podlatuje do niego gadająca czaszka, która zostaje jego pierwszym towarzyszem podróży. Na sąsiednich stołach leżą ciała, wyglądające jakby właśnie zakończono ich sekcję, a pierwszym zadaniem jest zabicie kilku zombie...

W dalszej części gry akcja trochę „zwalnia", starcia są nieco rzadsze, a poza tym opłaca się ich unikać i w miarę możliwości eliminować przeciwników z zaskoczenia, np. skręcając im kark. Oczywiście jeśli ktoś lubi, to może prowokować do bójek napotkane istoty, lub po prostu napadać na przechodniów. Jednak łatwo może się to skończyć śmiercią bohatera i jego towarzyszy albo utratą cennych źródeł informacji. Poza tym, jeśli zabijesz pewne postacie, to nie będziesz mógł wykonać niektórych zadań. Oprócz tego spełnianie zleceń pozwala na dużo szybsze zdobywanie doświadczenia i magicznych przedmiotów.

PLANESCAPE: TORMENT w dużym stopniu przypomina bardzo dobre WROTA BALDURA, wydane przez tę samą firmę. Po części wynika to z faktu, że oba RPG oparte są na systemie gier fabularnych AD&D. Z tego powodu sposób tworzenia postaci, czy opisujące ich możliwości współczynniki są identyczne w obu grach. W TORMENT wykorzystany jest również znany z WRÓT sposób sterowania drużyną i poszczególnymi jej członkami. Oczywiście uległ on pewnym zmianom. Został usprawniony i dopasowany do klimatu PT, ale główne jego cechy pozostały bez zmian. Inaczej niż we WROTACH BALDURA, w PLANESCAPE: TORMENT nie trzeba się aż tyle nabiegać. Akcja gry toczy się bowiem w kilkunastu głównych lokacjach jest to jednak tętniące życiem miasto i dlatego emocji na pewno nie zabraknie.

Główną zaletą PT jest zmniejszenie liniowości fabuły. Pojawiła się duża liczba zróżnicowanych wątków pobocznych, które znakomicie urozmaicają grę. Same zadania są oczywiście typowe dla gier RPG, np.: przynieś, zanieś, odszukaj przedmiot, ocal albo zabij kogoś. Jednak spełnianie misji wcale nie jest nudne: różne są bowiem sposoby ich rozwiązania, powody kierujące proszącymi o pomoc oraz ich zachowanie (często pełne czarnego humoru).

Na pochwałę zasługuje także pełna dowolność w podejmowaniu działań i realizm zachowania się mieszkańców miasta. Zabijanie rabusiów nie spotka się z niczyją reakcją, ale jeśli zaczniesz atakować przechodniów, to w końcu zostaniesz ukarany. Chyba, że będziesz miał dużo szczęścia i nikt cię na takich czynach nie przyłapie...

Rozmowy z napotkanymi postaciami zajmują znaczną część gry, ale wcale się tego nie zauważa. Dialogi są bardzo rozbudowane, pełne humoru i oferują wiele możliwości prowadzenia rozmowy. Możesz być miły i uprzejmy, albo niegrzeczny i agresywny - z pełnymi konsekwencjami swojego zachowania. **Ciekawe dialogi są jednym z wielu powodów, dla których warto poczekać na polską wersję** (ukaże się pod koniec lutego).

Niestety, PLANESCAPE: TORMENT nie jest wolny od niedociągnięć. Kłopoty najczęściej sprawiają przedmioty, które można grupować, tzn. w jednym polu ekwipunku trzymać ich ki kanaście. Czasami nowe egzemplarze nie są dołączane do posiadanych już przez postać, lecz zajmują nowe miejsce. Dużą niedogodnością jest także brak automatycznego dołączania następnych egzemplarzy do przedmiotów umieszczonych w okienku Przedmioty Podręczne. Kolejną uciążliwością jest usunięcie niebieskiej poświaty z przedmiotów magicznych, co zmusza do sprawdzania opisu każdej rzeczy.

Sposób poruszania się postaci też budzi zastrzeżenia. Bohaterowie wchodzą w ślepe zaułki i dopiero gdy dobiegną do końca „orientują" się, że pomylili drogę. Zmusza to do ciągłego kontrolowania ruchu bohaterów i wyznaczania szlaku ich wędrówki małymi etapami.

Inteligencja członków drużyny i przeciwników też mogłaby być nieco wyższa. Jeśli jeden z bohaterów zostanie zaatakowany, to pozostali zwykle stoją i bezczynnie się temu przyglądają. Przeciwnicy są pod tym względem nieco mądrzejsi, gdyż spieszą swoim na pomoc, ale tylko jeśli dokładnie widzą co się dzieje. Jeżeli stoją tyłem, nawet tuż obok atakowanego towarzysza, to nawet się nie ruszą.

Mimo tych kilku niedociągnięć PLANESCAPE: TORMENT jest bardzo dobrą grą. Decyduje o tym przede wszystkim bardzo ciekawa fabuła, oraz niepowtarzalny klimat gry. Polecam ją wszystkim tym, którzy lubią RPG i mają ukończone 18 lat.

TiPSY

1 Zdecydowanie bardziej opłaca się być dobrym niż złym. Jeśli pomożesz innym, to poza doświadczeniem zyskasz cenne informacje

2. U dabusa o imieniu Fell w pierwszej kolejności kup tatuaże, zwiększające cechę Constitution. Przed awansem postaci na następny poziom przekaż jej wszystkie tatuaże podnoszące tę cechę. Dzięki temu zyska ona kilka dodatkowych Hit Points

3 Staraj się nie zwracać na siebie uwagi władczyni Sigil - Lady of Pain. W szczególności nie korzystaj z przedstawiającej ją lalki voodoo, ani nie zostawaj wyznawcą innych bogów

4. Zanim awansujesz postać na następny poziom nagraj stan gry. Jeśli liczba uzyskanych Hit Points nie odpowiada ci, wczytaj grę i jeszcze raz przeprowadź awans

PC | A/PL

Planescape: Torment

Klasyczne RPG

150 zł | Interplay, CD Projekt | 1 gracz

Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 650 MB HD Zal. Pentium II 266, 64 MB RAM, 800 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 5 | Frajda 5

+ Niepowtarzalny klimat gry, specyficzny czarny humor, duża różnorodność misji

− Znaczne spowolnienie gry w przypadku walki z wieloma przeciwnikami

Bardzo mroczne i pełne krwi RPG. Wyłącznie dla osób pełnoletnich

5

The Sims

Człowiek jest istotą bardzo skomplikowaną. Wszelkie symulacje, które próbują wiernie przedstawić ludzkie zachowanie, są z góry skazane na niepowodzenie. Jednak jak pokazuje THE SIMS, po wprowadzeniu pewnych uproszczeń można stworzyć całkiem udaną symulację życia ludzi





Nie ma jak partyjka w bilarda i to na dodatek we własnym domu. Jednak na takie luksusy musisz zapracować

O! Pizza! Ciekawe, kto ją tutaj zostawił? Trochę zzieleniała, ale co tam, raz się żyje



INFO

Scenki z życia

Małe ludziki dużo czasu spędzają w pracy, ale od czasu, do czasu potrzebują także chwil wyłącznie dla siebie. Dlatego też będziesz musiał uwzględnić ich pragnienia i zainteresowania w swoich planach



Wolny od pracy czas można spędzać tak



...albo tak. To zależy, jak kto lubi

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG... zecie wygrać grę THE SIMS! Nagrod... losujemy wśród osób, które do 17 ... przyślą na adres redakcji kartkę p... wą z kuponem ze str. 62 i odp... dzią na pytanie: Jakie gry na... do serii SIM? (wystarczy ... dać 3 gry)

Dom jak się patrzy. ... tor, piętarko, dwa balkony, ... tio, czego więcej chcieć? Okazuje ... że Simy są bardzo wymagające i ciągle ... wi...



Schody do nieba? Raczej schody na pięterko. Gdzie są domownicy? No cóż, pewnie na pięterku



Rozpoczynając grę tworzysz swojego Sima. Zastanów się dokładnie nad jego cechami – będą miały wpływ na całe dalsze życie pupila

TiPSY

1. Kiedy meblujesz mieszkanie, zwróć uwagę, żeby nie zablokować dostępu do przedmiotów. Szafka obok łóżka może się okazać dla twoich pupilów przeszkodą zupełnie nie do pokonania.
2. Simy cenią sobie przede wszystkim jakość, a nie ilość, więc bardziej opłaca się kupić jedną cenną rzecz, niż kilka tanich.
3. Komputerowi ludzie nie mają poczucia czasu. Jeśli ich nie przypilnujesz, to prawie na pewno spóźnią się do pracy.
4. Komputer jest znacznie lepszym od gazety źródłem ogłoszeń o pracę.
5. Simy lubią bardzo duże mieszkania. Na każdego członka rodziny powinno przypadać przynajmniej 60 m^2
6. Jeden z domowników powinien znać się na technice. Dzięki temu nie będziesz musiał korzystać z pomocy specjalistów i zaoszczędzisz na naprawach.



Miasteczko Simów. Ładne i spokojne. Żyje się tu przyjemnie i bezpiecznie. Trochę pusto, ale jeżeli dobrze się postarasz, miasto będzie tętniło życiem



Buzi na pożegnanie i czym prędzej do biura. Bez pracy nie ma kołaczy



Widok na apartamenty można przybliżać i oddalać



Mieszkając pod jednym dachem ze współlokatorem lepiej pilnować lodówki

W najnowszej symulacji firmy Maxis jesteś w pełni odpowiedzialny za los Simów - komputerowych ludzi. Wyłącznie od ciebie zależy, czy będą oni szczęśliwi i zadowoleni z życia, które wiodą. Twoi pupile są bowiem dosyć niezaradni i musisz się nimi troskliwie opiekować. **Pamiętaj więc o tym, że mają oni swoje indywidualne potrzeby, tak jak prawdziwi ludzie. Muszą jeść i spać, lubią przebywać w towarzystwie znajomych oraz bawić się.** Nie lubią być brudni i zmęczeni, a od czasu do czasu muszą skorzystać z toalety. Jeśli nie stworzysz im warunków, w których będą mogli zaspokoić wszystkie swoje potrzeby, to poczują się nieszczęśliwi. W takim stanie ducha Sim jest bardzo zniechęcony życiem i nie chce mu się ani uczyć, ani szukać pracy. Jeśli twoi mali pupile będą w złym nastroju, to może się to skończyć małym buntem – nie posłuchają twoich rozkazów! Jednak nie ma co się temu dziwić – ty też nie słuchasz kogoś, przez kogo jest ci źle.

Kierowanie Simami jest bardzo proste. **Wystarczy kliknąć na wybranym przedmiocie lub osobie, a następnie zdecydować co ma z nimi zrobić twój podopieczny.** Szczególnie duży wybór czynności dotyczy interakcji z innymi osobami. Twoi podopieczni mogą ze sobą m.in. rozmawiać, flirtować, przytulać się, a nawet pocałować. Swoimi milusińskimi musisz się tak opiekować, żeby nie chodzili głodni i utrzymywali w domu porządek. Powinni mieć także czas dla siebie, np. na czytanie książek lub pogaduszki z sąsiadami. Bardzo ciekawe jest obserwowanie, jak zmienia się poziom zaspokojenia każdej potrzeby Simów w trakcie wykonywania przez nich poszczególnych czynności. Na przykład podczas snu zwiększa się energia i poczucie komfortu Sima, ale też nabiera on wilczego apetytu. Duży wpływ na życie ludzi mają ich osobowości i znaki zodiaku. Od tego zależy, czy znajdą wspólny język z członkami rodziny i znajomymi, a więc czy nie będą czuli się samotni. Z kolei od ich umiejętności zależy czy znajdą ciekawą pracę i dostaną awans. Jeśli mają wolny czas, to lepiej niech poświęcą go na naukę, a nie na oglądanie telewizji czy granie na komputerze.

Simy nie są oczywiście istotami bezmyślnymi. Jeśli wykonają wszystkie zlecone im prace, to natychmiast znajdą sobie inne zajęcie. Zaczną oglądać telewizję, pójdą odpocząć do ogródka, albo poproszą partnera do tańca! Wszystko zależy od tego, w jakim będą nastroju i które ich potrzeby będą najmniej zaspokojone.

Jednak czasami ich postępowanie jest mało inteligentne. Na przykład śmieci zamiast do kosza (nawet jeśli jest on pusty) rzucają na podłogę. Jeżeli każesz im posprzątać, a kosz w kuchni jest pełny, to do dużego pojemnika na podwórzu wyniosą tylko puszkę po napoju – nawet nie ruszą śmieci z kuchni. Gdy z samego rana Sim będzie miał gości, to przyjmie ich w piżamie i podczas rozmowy pozostanie w tym eleganckim stroju. Komputerowi ludzie czasami nie potrafią też zmienić denerwujących ich rzeczy, np. wyłączyć grającego głośno radia. Ta nieporadność sprawia, że trzeba ich pilnować na każdym kroku, zupełnie jak małych dzieci.

Znaczną część gry zajmuje meblowanie i przebudowywanie domku Simów. Możliwości architektoniczne są naprawdę bardzo duże i praktycznie możesz robić wszystko, na co masz ochotę. Pamiętaj jednak, że wszystkie zakupy i remonty finansowane są z zarobionych przez domowników pieniędzy (potrzebna jest im więc dobrze płatna posada).

Bardzo starannie opisane są potrzeby, umiejętności i cechy charakteru komputerowych ludzi. Informacje te zawierają także cenne wskazówki na temat zwiększania możliwości Simów oraz sposobów zadowolenia ich. Na pochwałę zasługuje bardzo dobrze przygotowany samouczek. Dzięki niemu można bez zagłębiania się w instrukcję szybko poznać tajniki kierowania Simami. Szata graficzna jest wykonana na przyzwoitym poziomie, choć pewne zastrzeżenia budzi jakość animacji ruchów komputerowych ludzi. Bardzo dobrze brzmią za to rozmowy Simów, a i pozostałe elementy oprawy muzycznej umilają grę (chociaż nie zapadają na dłużej w pamięć).

THE SIMS jest grą przyjemną i ciekawą. W uproszczony sposób uczy jak zachowanie Sima wpływa nie tylko na jego nastrój, ale także na samopoczucie innych domowników. Jej podstawową wadą jest konieczność bardzo dokładnego pilnowania Simów oraz powtarzania tych samych poleceń dzień po dniu, co sprawia, że gra po pewnym czasie może stać się monotonna.



Mała kraksa, duży wydatek. Podobnie jak w życiu. Nieszczęścia chodzą parami

PC | PL

The Sims
Rodzinna Symulacja

99 zł | Maxis/IPS | 1 gracz

Min. Pentium 166 MMX, 16 MB RAM 100 MB HD. *Zal.* Pentium II 200, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika | Dźwięk | Grywalność

Bardzo ciekawa symulacja życia ludzi. Uczy o potrzebach prawdziwego człowieka

Codzienne wydawanie szeregu tych samych poleceń. Zbyt szybki upływ czasu

Jeżeli w dorosłym życiu jest tylko czas na pracę i porządki, to lepiej nie być dorosłym

TEST

BATTLEZONE II
COMBAT COMMANDER



Obcy z innego wymiaru w kolejnych produkcjach ze zdumiewającą wręcz konsekwencją i wytrwałością atakują ziemskie kolonie na wszystkich planetach Układu Słonecznego. Tym razem w niebezpieczeństwie znalazła się kolonia ludzkości na odległej planecie – Plutonie

Człowiek w porównaniu z Mechem jest bardzo mały. Jednak nie rozmiar jednostki, ale strategia walki decyduje o wygranej

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy LEM może cie wygrać grę Quake 2 (PSX). Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Do jakiego gatunku gier zalicza się Battlezone 2?

BATTLEZONE 2, najnowsze dziecko firmy Pandemic, to prostu zręcznościowy symulator wehikułu, np. czołgu. Gra łączy jednak możliwość kierowania pojazdami z elementami produktu FPP (First Person Perspective). Można także panoramicznie patrzeć z lotu ptaka na całą mapę, jak to ma miejsce w grach RTS. Tryb ten nie służy jednak do przekazywania bezpośrednich poleceń. Jego rolą jest dawanie lepszego wglądu w sytuację. Prowadzony pojazd można także w każdej chwili opuścić i z bronią w ręku na własnych nogach spenetrować zniszczony budynek. Już na pierwszy rzut oka widać, że gra jest bardzo dobrze przemyślana. Poprzeczka na starcie ustawiona jest nisko, ale też nadzwyczaj szybko zostaje podniesiona. System pomocy jest bardzo dobrze rozwinięty. Polecenia otrzymywane są przez radio. Oprócz tego opracowany jest również system punktów nawigacyjnych, który w bardzo zrozumiały sposób przekazuje dane o aktualnym położeniu pojazdu. Zadania stawiane przed graczem są rozmaite i często ulegają zmianie w czasie trwania misji. Zachowana jest ciągłość fabuły: każde zadanie wynika z poprzedzającego. Fabuła odtwarzana jest jednak w sposób liniowy.

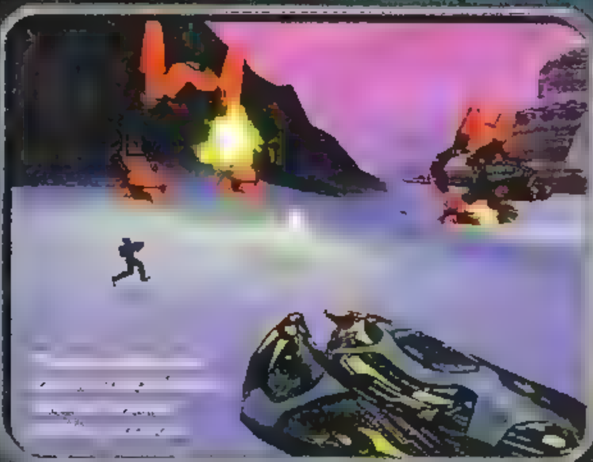
Przeciwnicy wyposażeni zostali w namiastkę sztucznej inteligencji. Do osłony potrafią wykorzystywać budynki, zza których przeprowadzają ataki. Statki Obcych zjawiają się jednak zawsze

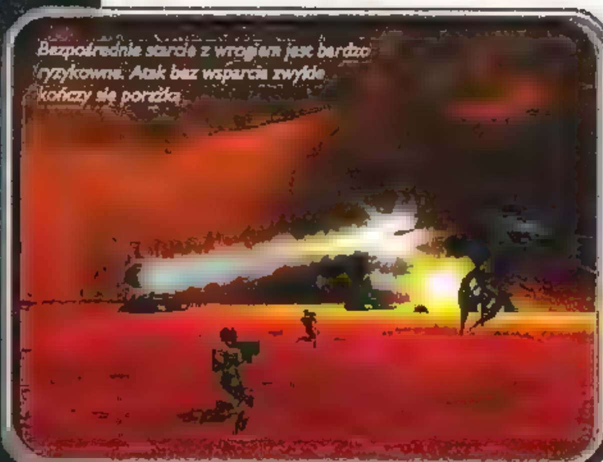


Statek transportowy właśnie wylądował z posiłkami. Zalecamy wycofanie wojsk



Trzech na jednego! Niestety, często będzie musiał stawić czoła kilku przeciwnikom nar

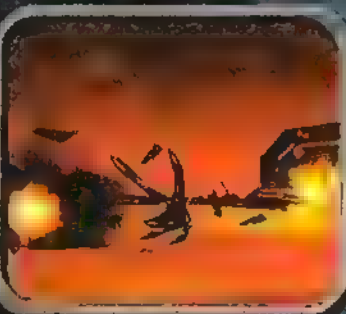




Bezpośrednie starcie z wrogiem jest bardzo ryzykowne. Atak bez wsparcia zwykle kończy się porażką



Kombinezon wojownika z Plutonu jest specjalnie przystosowany do warunków panujących na tej planecie



Efekty graficzne w Battlezone 2 są warte Oskara! Eksplozje wyglądają wspaniale



Pomoc czasami nadchodzi zbyt późno. Tym razem przybyła w samą porę

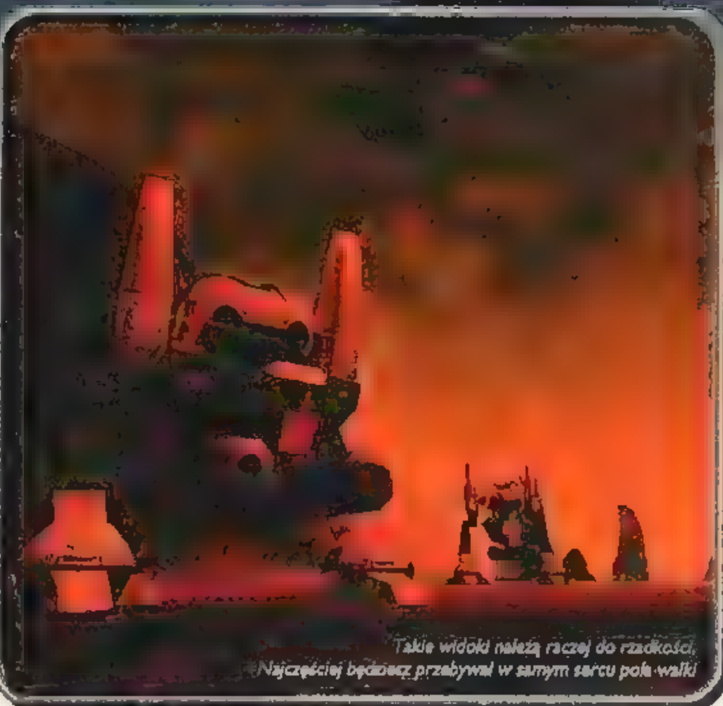


Jednostki ciężkie zostały wyposażone w potężne, śmiercionośne działa



Bojowe statki kosmiczne świetnie sprawdzają się na polu walki





Takie widoki należą raczej do rzadkości. Najczęściej będziesz przebywał w samym sercu pola walki

w tym samym miejscu w takiej samej liczbie. Brak im dynamicznej taktyki. Dlatego istotne jest, żeby znajdować się we właściwym czasie we właściwym miejscu. **Jeśli nie spełniłeś tego warunku i oblałeś misję, powtarzając ją przypomnij sobie, jak poprzednio przebiegały wydarzenia i wykorzystaj tę wiedzę.**

Jeśli posiadasz odpowiednio wydajny komputer (patrz zalecane wymagania), BZ2 jest w stanie wygenerować przepiękne efekty graficzne. Gra światła i cienia oraz eksplozje zrobione są bardzo starannie. Z największą dokładnością odwzorowane zostały też wszystkie szczegóły budowli i pojazdów – widać nawet najdrobniejsze detale. Pojazdy składają się z wielu małych ruchomych części. Nie uniknięto jednak kilku uproszczeń: wznoszone budynki wyłaniają się gotowe z próżni, jakby zawsze tam stały. Oprócz tego wygląda to tak, jakby ktoś za pomocą ściereczki wycierał z nich niewidzialną farbę. Wrażenie robią ogromne statki transportowe, które odlatują po dostarczeniu zaopatrzenia. Niebo nad Plutonem usiane jest gwiazdami i poprzecinane wstęgami komet. Jest czym nacieszyć oczy. Przeplatające się równiny i pagórki Plutona nie wyglądają może zbyt atrakcyjnie, ale też nigdy nie ma czasu im się przyjrzeć: albo jest się atakowanym, pilnuje się bazy, albo pędzi na odsiecz. Uwagę przyciągają też nieustanne komunikaty radiowe (ktoś wzywa pomocy, przychodzą nowe rozkazy). Każdemu poleceniu towarzyszy słowna odpowiedź. Niektóre komunikaty są zakłócone, słychać trzaski, a zakończeniu rozmowy towarzyszy typowy klik wyłączenia się drugiej strony. Na cichutkie i miarowe pikanie radaru nie zwraca się uwagi do momentu głośniejszego odgłosu, sygnalizującego intruzów. Wtedy oczy same wędrują na mapę w poszukiwaniu czerwonych kropek, a palce szukają przycisku odpowiedzialnego za namierzanie celu. Tryb multiplayer pozwala zagrać maksymalnie w cztery osoby. Do rozegrania są dwa typy scenariuszy. Pierwszy – „capture the flag" polega na zdobyciu flagi przeciwnika i przetransportowaniu jej do własnej bazy. Drugą możliwością jest pojedynek strategiczny, gdzie strony rozbudowują swoje zaplecza i dopiero wtedy skaczą sobie do gardeł. Gra potrafi wciągnąć na długie godziny. Głównym atutem BZ2 jest przepiękna szata graficzna i nieskomplikowane sterowanie. Ta wersja starć Obcych i ludzi na pewno jest warta polecenia.



W starciu z wielkim Mechem twoje szansy drastycznie maleją. Bierz nogi za pas i uciekaj

PC | A

Battlezone 2
Kosmiczna Strategia

150 zł | Activision / LEM | 1 - 4 graczy

Min.. Pentium 200Mhz, 64 MB RAM, DirectX 6.0 lub nowsze Zal.. Pentium II 300Mhz, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Dźwięk 5 | Grafika 6 | Frajda 5

Wspaniała grafika i dźwięk. Bardzo dobry system pomocy

Schematyczne postępowanie przeciwnika. Brak możliwości wpłynięcia na fabułę

W takiej oprawie nikt jeszcze nie rozprawiał się z Obcymi! 5

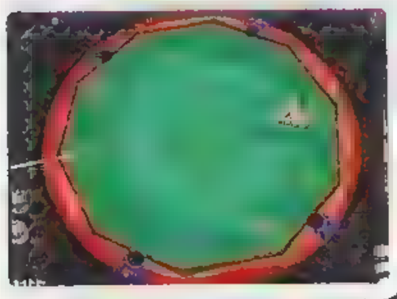
Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

PROSTE JEST

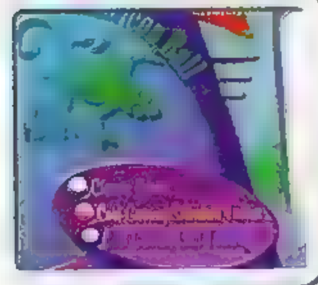
Obserwując rynek gier można odnieść wrażenie, że uczestniczy się w ciągłym wyścigu. Coraz bardziej skomplikowane gry wymagają lepszych komputerów. Co jednak masz zrobić, jeżeli chcesz zagrać w coś prostego? Mamy na to radę!



BILĄ PROSTO DO CELU



Jeden z zakręconych stołów. Trzeba trafiać w łuzy odpowiadające określonym sumom



W Kameleonie bile zmieniają kolory pod wpływem uderzenia

Bilard to świetny temat na prostą grę. Nawet jeżeli nie lubisz tej zabawy na żywo (trzeba się przecież bardzo nagimnastykować, żeby wbić bile do otworów, zwanych łuzami), to możesz z przyjemnością zagrać w FAMILY FUN: COOL POOL. Na pewno nie będziesz nudził się ani przez chwilę. Zasady są proste, wystarczy tylko ustawić kij, użyć odpowiedniej siły i bach... bila mknie w kierunku łuzy. W razie kłopotów można zawsze obejrzeć animowany film, tłumaczący zasady, które obowiązują na każdej planszy.

Bardzo dużą zaletą gry jest różnorodność stołów i typów rozgrywki. Można rozegrać zwyczajną (znaną z gry na żywo) partię na zwykłym stole lub wybrać jedną z wielu oryginalnych opcji (np. Kameleon). W ten sposób gra nie nudzi się szybko, mimo że jest to przecież tylko wbijanie kolejnych bil do tych samych łuz.

PC A

Family Fun: Cool Pool
Wesoły Bilard

89 zł | Sierra/Play It | 1-4 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 130 MB HD. *Zal.:* Pentium 200, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda

Bardzo ciekawe, różnorodne stoły. Łatwe sterowanie oraz proste zasady

Trzeba chociaż trochę lubić mierzenie do celu kijem bilardowym

Miła rozrywka, która może uprzyjemnić czas zwłaszcza posiadaczom słabszych komputerów 4

JEDZIE POCIĄG Z DALEKA



Rozbudowane misje poprzedza bardzo przystępnie zrobiony samouczek



Wśród miast i wiaduktów umieszczone są także bardziej malownicze budowle

Niejeden tatuś kupił kiedyś swojemu dziecku elektryczną kolejkę, tylko dlatego, żeby samemu pobawić się w zawiadowcę stacji. Wygląda na to, że małe wagoniki mają w sobie jakiś nieodparty czar.

W FAMILY FUN: TRAIN TOWN możesz przywołać wspomnienia z dzieciństwa i pobawić się małymi, bardzo ładnymi pociągami, które mkną od stacji do stacji. Wszystko rozgrywa się w uroczej, kolorowej scenerii, przypominającej, że bawisz się miniaturowymi pociągami (np. miasteczko kolejowe może być wybudowane wśród foteli w ogrodzie).

Jeżeli jednak myślisz, że spędzisz czas jedynie na podziwianiu lokomotyw i wagoników, to bardzo się mylisz. Gra ta jest bowiem doskonałym przykładem produktu prostego, ale wymagającego dużego wysiłku intelektualnego. TRAIN TOWN jest właściwie grą logiczną, w której można wybrać łatwiejsze i trudniejsze zadania. Na początek najlepiej zacząć od misji treningowych, w których można łatwo przyswoić sobie wiedzę na temat sterowania pociągami i przestawiania zwrotnic. Nawet jeżeli poczujesz się już po tej lekcji bardzo pewnie, to nie wybieraj misji z najtrudniejszego poziomu. Zadania są różnorodne, niektóre z nich bardziej zręcznościowe (np. cała seria z siostrą, która rzuca w ciebie wagonikami), inne logiczne (np. jak przestawić zwrotnice, żeby dojechać do celu). Misji jest bardzo dużo i ich twórcy stanęli na wysokości zadania, wymyślając oryginalne scenariusze. Tak więc w grze pojawia się temat Świętego Mikołaja, czy UFO. Na końcu każdego etapu na najbardziej wytrwałych czekają specjalne zadania.

PC A

Family Fun: Train Town
Kolejowa Gra Logiczna

89 zł | Sierra/Play It | 1 gracz

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, 50 MB HD. *Zal.:* Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Różnorodne tory, bardzo ciekawe zadania i dużo używania szarych komórek

Trzeba po prostu lubić wyzwania logiczne a nie tylko zręcznościowe

Jedna z ciekaws[illegible]nych. Przykuwa do komputera na wiele godzin 5

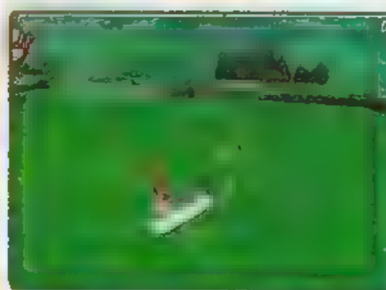
Możesz wystartować jednym z kilku różniących się nie tylko kolorami aut

Najtrudniej utrzymać się na ostrych zakrętach. A konkurencja nie śpi

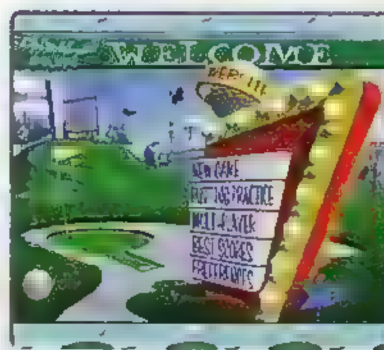


KTO POD KIM DOŁKI KOPIE

Gra w golfa dopiero zaczyna zdobywać w Polsce popularność. Ma swoich zaciekłych zwolenników, ale też i przeciwników. Jednak wszyscy miłośnicy dobrej rozrywki, powinni spróbować zabawy w FAMILY FUN: 3D MINIGOLF DELUXE. Gra tylko częściowo ma coś wspólnego z prawdziwym golfem. Oczywiście zawarto w niej takie elementy jak celowanie małą piłeczką do dołków oraz ogólne zasady tego sportu. Duża część gry jest jednak bardziej zwariowana. Osiągnięto to oczywiście dzięki możliwościom oferowanym przez komputer (rekompensującym brak ruchu na świeżym powietrzu, jakim można się cieszyć przy prawdziwym golfie). Pola golfowe są zróżnicowane i dokładnie oraz kolorowo wykonane. Pojawiają się na nich takie elementy, jak zamek, westernowe miasteczka, czy podwodny świat. W trakcie zabawy można także wykorzystać znajdujące się na polach przedmioty. Często trudno jest wbić piłkę od razu do dołka i można do tego wykorzystać, np. katapultę. Sporym urozmaiceniem plansz są także różne ruchome przeszkody, np. macka ośmiornicy.



To są podstawowe składniki każdej gry w golfa: kij, dołek, piłka i wyważone uderzenie



W grze można wybrać kilka opcji. Jedną z nich jest zabawa w kilka osób

PC PSX N64 DC A

Family Fun: 3D Minigolf
Strategia w Dołku

89 zł | Sierra/Play It | 1–4 graczy

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, 70 MB HD. *Zal.:* Pentium 233, 64 MB RAM, 500 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda

Urozmaicone i atrakcyjne plansze, łatwa obsługa oraz proste zasady gry

Niezbyt dobra jakość animowanego przewodnika po zasadach i planszach

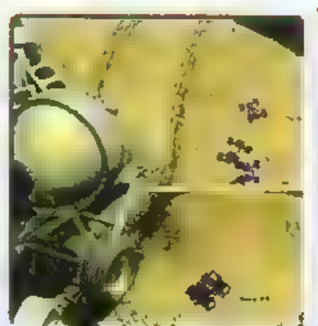
Prosty symulator golfa dla tych, którzy wolą siedzieć przy komputerze, zamiast latać po polach

4

WYŚCIGI POD LEŻAKIEM

Czy może być coś bardziej emocjonującego od wyścigów? Okazuje się, że to stwierdzenie odnosi się nie tylko do tak skomplikowanych pozycji jak GRAN TURISMO 2. Wygrana na torze, prowadzącym wokół budy psa też może dać dużo satysfakcji! W FAMILY FUN: RADIO CONTROL RACING pędzisz do mety samochodzikami sterowanymi drogą radiową. Obsługa małej maszyny jest wyjątkowo prosta i nawet osoby, które zwykle jeżdżą na torach pod prąd, nie będą miały problemu w podążaniu do celu. Do wyboru masz kilka tras, wiodących przez ogródek z tyłu domu, podwórko przed nawiedzonym domem, czy plac budowy. Same pędzenie do mety to jednak nie wszystko! Można bowiem prowadzić walkę z konkurencją. Służą do tego rakiety zbierane po drodze. Na śmiałków czekają także inne niebezpieczeństwa. Na planszach znajdują się pułapki, wyskoki, czy ostre zakręty (w zależności od stopnia trudności toru). Podczas wyścigu w ogródku można np. zostać zaatakowanym przez agresywne krasnale ogrodowe (zresztą, jak tak wyglądają...).

Najlepsza zabawa zaczyna się jednak wtedy, kiedy gramy z drugą osobą na podzielonym na dwie części ekranie.



Przeciwnicy na razie trzymają się z daleka. To może się szybko zmienić

PC

Family Fun: RC Racing
Ogrodowe Wyścigi

89 zł | Sierra/Play It | 1 – 2 graczy

Min.: Pentium 90, 32 MB RAM, 50 MB HD. *Zal.:* Pentium 233, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Zabawne tory, szybka akcja, bardzo fajna gra w dwie osoby, łatwe sterowanie

Niezbyt długie tory po pewnym czasie mogą zacząć nużyć

Mało skomplikowana, ale wciągająca rozrywka, dla wszystkich lubiących ostrą rywalizację

4

W KILKA DNI DOOKOŁA ŚWIATA

Gra ta jest prostszą odmianą wspaniałej symulacyjnej serii CREATURES. Głównymi bohaterami są w niej śmieszne zwierzątka, Norny. Twoim zadaniem jest opiekowanie się maluchami, począwszy od wyboru odpowiedniego jajka (decyzja, jakiej płci Norn ma się urodzić), na pokazywaniu maluchowi świata kończąc. W bardziej skomplikowanej wersji tej gry Norny można nauczyć nawet mowy. Tutaj jednak edukacja sprowadza się głównie do karania i wynagradzania za spełnione uczynki oraz do pokazywania podopiecznym świata.

Norny nie dają się bezwolnie prowadzić się przez życie. Maluchy mają bowiem swoje pomysły i starają się je realizować. CA jest w pewnym stopniu symulacją zachowania się żywego organizmu na domowym komputerze. Razem z edukacją umożliwia też mnóstwo dobrej zabawy.



W grze pojawia się także kilka mini-zabaw, np. odgrywanie smokom melodii



Nawet bez wychodzenia z domu Norn będzie miał dużo do roboty

PC A

Creatures Adventure
Opiekuńcza Strategia

99 zł | Mindscape/Play It | 1 gracz

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, 340 MB HD. *Zal.:* Pentium 233, 64 MB RAM, 340 MB HD

Piękna, kolorowa grafika, inteligentne Norny, dużo przedmiotów do zabawy

Brakuje niektórych możliwości z poprzednich bardziej skomplikowanych części

Młodszy brat serii CREATURES nie jest tak skomplikowany, jak poprzednie części, ale i tak fajny

5

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Imperium Galactica 2

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać dwie gry Civilization: Call to Power! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Ile części Cywilizacji ukazało się do tej pory?

TiPSY

1. Budowę obiektów cywilnych pozostaw komputerowi, a sam skoncentruj się na badaniach naukowych i produkcji statków.
2. Nie zostawiaj kolonii bez ochrony. W najmniej oczekiwanym momencie zaatakują je piraci, doskonale znający ich położenie.
3. Modernizuj statki oraz czołgi po każdym odkryciu nowej broni lub innego wyposażenia. Dzięki temu będą miały coraz większe możliwości, a także działanie jest szybsze i tańsze niż budowa nowych jednostek.
4. Zdecyduj się na jeden typ statku, najlep najpotężniejszy. Tych słabszych trzeba mieć znacznie więcej, żeby osiągnąć taką samą siłę ognia.
5. W pierwszej kolejności przeprowadź badania naukowe, zwiększające możliwości statków. Czołgi przydają się znacznie później, a budowlami warto się zająć dopiero wtedy, kiedy imperium jest rozwinięte

Naukowcy nie mogą w ciągu wielu lat poradzić sobie z tym, co ty osiągniesz po kilku nocach spędzonych przed komputerem

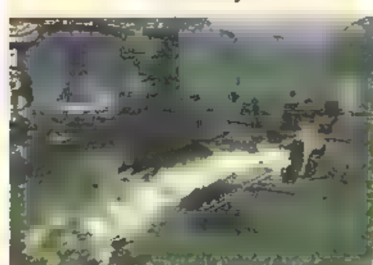
W IMPERIUM GALACTICA 2 stworzenie galaktycznego imperium nie powinno bowiem sprawić kłopotu. Zarówno elementy strategiczne gry, jak i ekonomiczne, są bardzo uproszczone. Do wyboru masz trzy rasy: Solarian, Shinari oraz Kra'Hen, ale nie różnią się one zbytnio od siebie. Najbardziej oryginalni są Kra'Hen, których zadaniem jest likwidacja wszystkich innych gatunków. Zarządzanie koloniami jest bardzo proste. Ich rozbudowę na potrzeby cywiliów najlepiej zlecić komputerowi. Budowę innych obiektów opłaca się prowadzić ręcznie, gdyż nie jest ich dużo. Wystarczy też raz na pół roku sprawdzić, czy w koloniach jest już wystarczająca liczba robotników do obsługi kolejnego budynku. Rozgrywanie bitew także nie sprawia kłopotu. W walkach na powierzchni planet uczestniczą wyłącznie czołgi, a w starciach kosmicznych dowodzisz jedynie cięższymi jednostkami. W kosmosie przeciwnik walczy dość inteligentnie, np. rusza w pościg za uciekającym, ciężko uszkodzonym okrętem. Na Ziemi jest już nieco gorzej, gdyż duża liczba budynków utrudnia planowanie ruchów. Czołgi komputera albo blokują się w wąskich uliczkach, albo jadą okrężną trasą. Ciekawszą stroną gry są badania naukowe. Prowadzi się je w trzech dziedzinach: czołgi, statki kosmiczne oraz budowle. O możliwości badań nad konkretnymi projektami decyduje poziom rozwoju technicznego. Oprócz tego niektóre projekty mogą zostać rozpoczęte dopiero po ukończeniu innych, co zmusza do przemyślanego wyboru kolejności prac. Minusem gry jest wiele drobnych, nielogicznych ogczeń, które czasami utrudniają grę, a czmi śmieszą. Na przykład, jeśli zdobędz statek na wrogu, to możesz budować kopie w swoich fabrykach, nawet jeżel odkryłeś jeszcze elementów (broni, ków), z których jest złożony. Części tych możesz jednak użyć do budowy zaprotowanych przez siebie jednostek. To śnie takie uproszczenia, nielogiczne ogczenia oraz podobieństwo ras sprawiaj zabawa w IG2 szybko staje się nudna.


W grze, tak jak w podobnych strategiach tego typu, bardzo ważne jest budowanie rozmaitych budynków, które później można wykorzystać jako fabryki ludzi i sprzętu


Ognia! Nie damy się załatwić! Nie po to tyle czasu budowaliśmy nasze bazy!


A oto piękna, rozbudowana baza. Teraz można ją wykorzystać do niecnych celów


Walka odbywa się także w przestrzeni kosmicznej


Nowet potężne czołgi wyglądają całkiem niewinnie przy wielkich budowlach


Wszystko wygląda jakoś tak szaro. Bunek przy budynku, budynek pogan


Gustowne opakowanie to jeszcze nie wszystko. Przydaje się jeszcze makijaż wojenny

PC

Imperium Galactica 2
Kosmiczna Strategia

119 zł | GT Interactive LEM | 1 – 8 graczy

Min. Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM
Zal. Pentium II 300, 64 MB RAM,
Akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

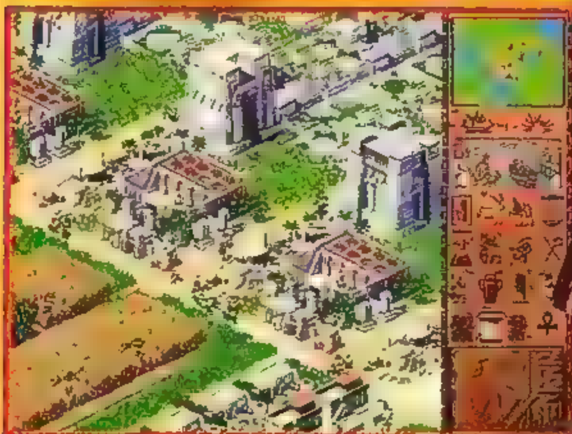
Dobrze wykonana część badawcza, możliwość pauzy w czasie walki, ładne animacje

Zbyt duże uproszczenia w walce i modelu ekonomicznym

Prosta strategia kosmiczna, dla początkujących miłośników gatunku. Niestety szybko się nudzi

Faraon

Czy ogromna wiedza posiadana przez starożytnych egipskich kapłanów, stanowi dowód na ingerencję w ich życie przybyszów z roku 2000?



Twoje miasteczko będzie się rozwijało, jeśli dostarczysz mieszkańcom wystarczającą ilość pożywienia. W tym celu trzeba wybudować farmy



W czasach faraonów transport kamiennych bloków był ogromnym problemem



Jak widać, rusztowania i wyzysk znali już w starożytnym Egipcie



Historia Egiptu jest ściśle związana z kolejnymi faraonami. Uważani za bogów byli w rzeczywistości zwykłymi ludźmi

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę FARAON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62, odpowiedzą na pytanie: Jak nazywa się największa piramida w Egipcie?

TiPSY

KILKA PODSTAWOWYCH UWAG:

- Jeżeli wychodzący z obiektu obywatel nie przejdzie obok budynku mieszkalnego, to do obiektu nie zostaną przydzieleni pracownicy.
- Pracownik obiektu musi przejść obok budynku mieszkalnego albo jego mieszkańcy będą się skarżyć na brak danej usługi.
- Nie pozwól, żeby wszystkie twoje magazyny były przepełnione. Możesz temu zaradzić wstrzymując produkcję, ograniczając liczbę rodzajów przyjmowanych towarów bądź wznosząc nowe magazyny.
- Wykorzystuj Blokadę Drogi dostępną w Strukturach Miejskich, aby precyzyjniej sterować trasami wędrówki twoich poddanych. Z pewnością warto zablokować drogi wychodzące z miasta. Dobre efekty można również uzyskać rozdzielając dużą metropolię na mniejsze, samowystarczające części.



Z tej małej, niepozornej wioski niedługo rozwinie się prawdziwe imperium



Nowoczesne osiedle przy ul. Faraona 1000 p.n.e. Mają nawet metr!



Każdy, kto grał wcześniej w CEZARA III, od razu zauważy znaczące podobieństwo obu gier. W FARAONIE akcja przeniosła się wprawdzie z Imperium Rzymskiego do Egiptu, ale pod względem mechaniki gry zmiany są mało widoczne, choć trzeba przyznać, że korzystne. W stosunku do CEZARA III należało jednak oczekiwać większych zmian w samym sposobie rozgrywki, a nie jedynie drobnych usprawnień.

FARAON to dobra gra ekonomiczno-strategiczna, w której musisz wykazać się umiejętnością planowania i gospodarowania. Wcielasz się bowiem w rolę zarządcy miasta i uczestniczysz w rozwoju potęgi starożytnego Egiptu. Możesz rozgrywać pojedyncze scenariusze lub kampanię, przedstawiającą historię twego rodu. Poszczególne misje są zróżnicowane: mają określone warunki potrzebne do ich ukończenia, posiadają różne ograniczenia w dostępie do surowców i budowli oraz zmuszają do rozwiązywania specyficznych problemów.

Twórcom FARAONA udało się pokazać specyfikę starożytnego Egiptu między innymi dzięki wprowadzeniu kamiennych kolosów oraz uzależnieniu plonów od wylewów Nilu. Egipt przecież zwykle kojarzy nam się z piramidami i innymi monumentalnymi kamiennymi budowlami, wznoszącymi się pośród piasków pustyni. W czasie gry na własnej skórze będziesz mógł przekonać się, że budowa tych kamiennych kolosów wymagała wiele czasu, materiałów i dużego nakładu siły roboczej. Często bowiem stworzenie takiego arcydzieła stanowi kryterium ukończenia scenariusza.

W miarę rozwoju kampanii przybywa nowych budynków i rozwiązań. Dzięki temu z ciekawością przystępuje się do kolejnych etapów zabawy. Oczywiście twoim zadaniem w każdej misji zawsze jest mozolna budowa miasta i w pewnym momencie może prowadzić to do znużenia. Gra jest jednak na tyle dobra, że chętnie się do niej wraca.

Na pochwałę zasługuje także odwzorowanie zależności, rządzących funkcjonowaniem budowanego miasta, choć do prawdziwego realizmu wiele jeszcze brakuje.

Poza ekonomicznym w FARAONIE pojawia się również wątek militarny. Bitwy nie stanowią jednak kluczowego i rozbudowanego elementu gry.

Dodatkowym atutem FARAONA jest pełne polskie tłumaczenie gry.

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski

PC | PL

Faraon
Piramidalna Strategia

169 zł	Sierra/Play It	1 gracz

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.:* Pentium II 200, 64 MB RAM 300 MB HD

Grafika | Dźwięk 5 | Frajda 5

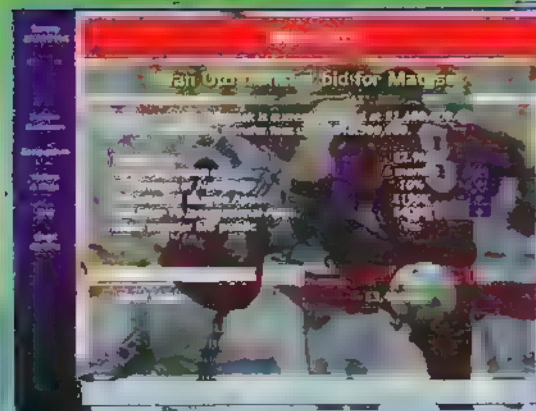
+ Pouczające spojrzenie na egipską cywilizację. Pełne polskie tłumaczenie
− Niewielka liczba rodzajów wojska. Mało rozbudowana strona militarna

Udana gra będąca nieco ulepszoną wersją swojego poprzednika – CEZARA III

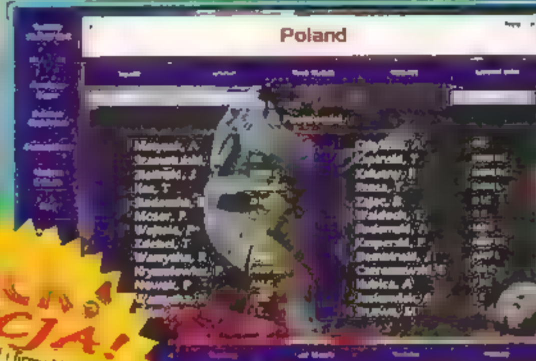
4

TEST

Championship Manager 1999/2000



Dokonując transferu zawodnika musisz najpierw przeprowadzić negocjacje z jego klubem, a dopiero potem z nim samym. Problem stanowić mogą nawet więzy emocjonalne piłkarza



AKCJA!

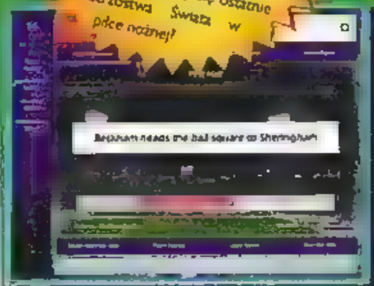
W konkursie CLICKA! i firmy MIRAGE możecie wygrać grę CH. MANAGER! Nagrodę rozlosujemy wśród tych, którzy do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Gdzie odbyły się ostatnie Mistrzostwa Świata w piłce nożnej?

INFO

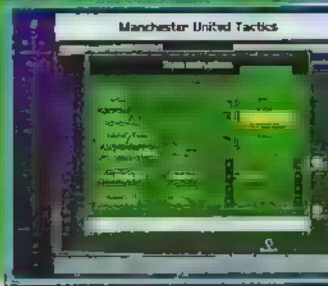
CHAMPIONSHIP MANAGER to bez wątpienia najbardziej znana seria managerów piłkarskich. Nie jest ona przeznaczona dla osób lubiących tylko dynamiczne rozgrywki, ale dla tych, którzy uwielbiają tabelki i żmudne rozliczenia. Kolejne odsłony były stale ulepszane, aż wreszcie gra przyjęła, zbliżoną do obecnej, formę w CHAMPIONSHIP MANAGER 3.

Na rynku pojawiają się teraz kolejne wydania gry, zawierające uaktualniania wszystkich danych o klubach i piłkarzach, dla kolejnych sezonów rozgrywek. Sama gra nie przechodzi rewolucyjnych zmian. Od pierwszego wydania przybyła jedna liga i teraz można uczestniczyć w rozgrywkach piłkarskich w USA. Swego czasu pojawiła się również nakładka z ligą polską i polskimi zawodnikami.

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00 to gra z gatunku managerów piłkarskich. Twoim zadaniem, jako trenera (czasem również właściciela) klubu, jest doprowadzenie go do najwyższych laurów w ligowych, europejskich i światowych rozgrywkach piłkarskich. Zakres twoich działań jest bardzo szeroki i obejmuje między innymi: wybieranie wyjściowego i rezerwowego składu, ustalanie taktyki na mecz, przydzielanie piłkarzom rodzaju treningu, kupowanie i sprzedawanie zawodników, zawieranie kontraktów, dobieranie asystentów, czy wyszukiwanie młodych talentów. **Olbrzymią zaletą tej gry jest bez wątpienia zawarta w niej olbrzymia baza informacji na temat rozgrywek piłki nożnej.** Drobiazgowo scharakteryzowani zostali nie tylko piłkarze, ale i trenerzy. Opisuje ich szereg współczynników liczbowych, oraz informacji dodatkowych, takich jak wiek, czy znane języki. Znajdziesz tu pełne składy wszystkich drużyn z szesnastu lig świata (niestety bez ligi polskiej), uczestników rozgrywek pucharowych, a także reprezentacji narodowych. Jedyne co można zarzucić grze, to nadmierne ograniczenie do liczb i tabelek. Nawet przebieg meczu opisywany jest jedynie za pomocą pisemnych komentarzy z najważniejszych wydarzeń na murawie. Element urozmaicający monotonię statystyk stanowią, pojawiające się jako tło, liczne zdjęcia z prawdziwych boisk. Przy pomocy oddzielnego programu zawartego na płycie, można modyfikować tę bazę ilustracji, na przykład dodając do niej własne obrazki. Dzięki licznym i informacjom, jakie docierają do ciebie w czasie rozgrywania sezonu, można odnieść wrażenie, że wokół życie tętni własnym rytmem. Wieści o głośnych transferach, kontuzjach, czy pobitych rekordach nie wpływają na sukcesy twoich podopiecznych, ale wspaniale budują nastrój gry. **Właśnie dzięki temu swoistemu klimatowi CHAMPIONSHIP MANAGER ma tak wielu wiernych fanów, którzy z zapałem zagłębiają się w stosach tabel i współczynników, by w kolejnym sezonie sięgnąć wreszcie po upragnione trofea klubowe i narodowe.**



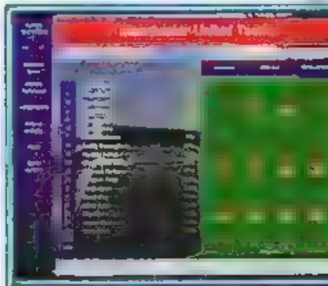
Tak właśnie wygląda mecz. Jak widać nie ma tu miejsca na widowiskową piłkę



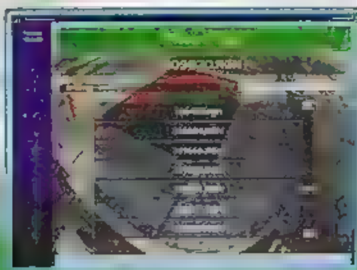
Taktyka drużyny. Wskazujesz nawet wykonawców stałych fragmentów gry



Napływające informacje ze świata budują nastrój gry. Czasem dotyczą one Polaków



Określanie ustawienia i składu zespołu. Musisz również wskazać kapitana drużyny



PC | PSX | N64 | DC | A

Championship Manager 99/00

Gigantyczny Manager Piłkarski

129 zł | EIDOS/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 1 MB Video RAM. *Zal.:* Pentium 233, 64 MB RAM, 2 MB Video RAM

Grafika | Dźwięk 2 | Frajda

+ Bogata baza aktualnych informacji. Szeroki zakres dostępnych działań
− Nadmierne ograniczenie do tabel zestawień. Brak muzyki

Prawdziwa perełka dla zagorzałych fanów futbolu i miłośników managerów

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę RAYMAN 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str 62 i odpowiedzą na pytanie: Jak mają na imię dwaj bohaterowie TOY STORY?

Gra w TS 2 warta jest poświęceń, chociażby dla świetnych filmików



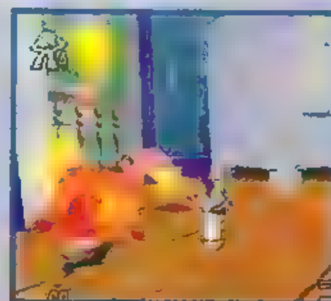
Walka na kuchennym blacie. Plastikowy Buzz kontra wybuchowy ufok

Nie tylko ludzie mają swoje uczucia. Okazuje się bowiem, że nawet zabawki kochają, cierpią, tęsknią i zdobywają się na heroiczne czyny. Zwłaszcza, jeżeli występują w dwóch filmach oraz w takiej samej liczbie gier.

Bohaterów gry TOY STORY 2 poznajesz (jeżeli nie oglądałeś pierwszej części filmu) w bardzo trudnym dla nich okresie. **Otóż paskudny sklepikarz Al porwał z domu kowboja Woody'ego, ulubieńca zabawek.** Jego przyjaciele postanowili walczyć o kumpla. Dzielny kosmonauta Buzz Lightyear i inne zabawki wyruszyły w niebezpieczną podróż w poszukiwaniu kowboja. Zadanie to nie jest łatwe, bo mimowolnie stały się bohaterami gry zręcznościowej. Czeka więc na nie wiele wyzwań. Wykonaniem zadania zajmuje się głównie Buzz. To jemu towarzyszysz w drodze przez różne poziomy (np. dom chłopca, ogród, sklep z zabawkami). Kolejny etap pokonujesz po otrzymaniu specjalnych monet, które przydzielane są za wykonanie pewnych zadań. **Misje należą wprawdzie do kilku powtarzających się typów, ale nie nużą dzięki sposobom, w które musisz je wykonać.** Ich spełnienie wymaga bowiem nie tylko zręczności (chociaż bez niej daleko się nie zajdzie), ale także umiejętności myślenia i planowania. Na początku nie jest łatwo, zwłaszcza, że sterowanie jest trudne (Buzz np. nie potrafi zrobić kroku do tyłu). **Potem jednak gra naprawdę wciąga.** Do tego bardzo dużym jej plusem są niesamowite graficznie i bardzo śmieszne wstawki z filmu o tym samym tytule.



Nieładnie. Nawet zabawki powinny trzymać się zasad i nie strzelać w plecy



Gra pokazuje, jak czuje się mały człowiek w wielkim mieście



PC · PSX · N64 · DC · A

Toy Story 2
Inteligentna Platformówka

209 zł · Disney Activision/LEM · 1 gracz

• wykorzystuje Memory Card

Dźwięk · Grafika 5 · Frajda 5

(+) Wciągająca i zmuszająca do rozwiązywania problemów, rewelacyjne wstawki filmowe
(−) Czasami niedoróbki grafiki, trudność w sterowaniu

Jako dzielna zabawka, ratujemy przyjaciela z rąk dorobkiewicza — 5

Tekst: Aleksandra „Krwiak" Owolina

PRO PINBALL

Jeszcze dwa lata temu komputerowych fliperów było bardzo wiele. Później nastąpiła cisza. Może PRO PINBALL to powrót do korzeni?

Dobry pinball powinna cechować wspaniała szata graficzna oraz równie dopracowana oprawa muzyczna. PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY na pewno spełnia oba te kryteria. Grafika jest po prostu prześliczna, a wszystkie elementy wykonano z dużą dbałością o szczegóły. Także muzyka, stworzona w systemie Dolby Surround, jest naprawdę świetnie dopasowana do klimatu pinballu. Ciekawym elementem gry jest możliwość obejrzenia przed rozgrywką planszy w dużym powiększeniu. Dostępne są trzy widoki na stół, wszystkie bardzo dokładnie dopracowane. **Plusem jest duża swoboda w ustawieniu właściwości stołu.** Można zmieniać tutaj kąt nachylenia, siłę łapek, a nawet zużycie stołu! Najważniejszą częścią tego typu gier jest jednak nie ich wygląd, ale sam sposób rozgrywki. Ten element w PP:FJ nie zachwyca. Najszybciej (i boleśnie) można odczuć łatwość, z jaką traci się bile. Bardzo często przelatują one pomiędzy łapkami w taki sposób, że można jedynie bezradnie się temu przyglądać. Zbyt często zdarzają się także „ucieczki" bocznymi przejściami. Inna wada to zbytnia lepkość łapek. Niekiedy bile odbijają się od nich, jak od gumy do żucia. Czasami same też dziwnie się zachowują. Z niewiadomego powodu nagle znacznie przyśpieszają albo zwalniają, co bardzo utrudnia grę. Zabawa w nowy PRO PINBALL jest trudna i na pewno nie przeznaczona dla osób początkujących. Pomimo bardzo starannego wykonania pod względem graficznym, FANTASTIC JOURNEY nie dostarcza zbyt wielu pozytywnych wrażeń. **Jeśli ktoś pragnie spędzić więcej czasu z fliperem, lepiej niech odkurzy jakiś starszy przebój, np. BALLS OF STEEL.**



Na trasie bili czyha wiele mniejszych lub większych niebezpieczeństw



Łódka do zadań specjalnych



Za chwilę mały Zeppelin zacznie startować



Biloodporna ośmiornicza. Raczej nie ułatwi ci wykonania zadania. Omijaj ją z daleka

PC · A

PP: Fantastic Journey
Dziurawe łapki

69 zł · Empire/Mirage · 1 gracz

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, 50 MB HD. *Zal.* Pentium 200, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika · Dźwięk 5 · Frajda

(+) Bardzo ładna szata graficzna, tworząca odpowiedni nastrój oprawa muzyczna
(−) Zbyt łatwe utraty bil, nieoczekiwane zmiany ich szybkości, mała sprężystość łapek

Jeśli chodzi o wygląd jest super, ale w starsze flipery grało się dużo przyjemniej

Tekst: Andrzej „Chwalnieczka" Cwalina

Gran Turismo 2

Lepiej późno niż wcale! Po dwóch latach jeden z najlepszych wyścigów na Playstatio doczekał się godnego siebie następcy



Trzeba było trochę poczekać, zanim
twórcy z Polyphony Digital zdecydo
wali się na zrobienie kolejnej częś
wyścigów GRAN TURISMO. Nie uleg
wątpliwości, że dokonali właściwego wy
boru. Widać też, że dobrze przyłożyli si
do pracy. W stosunku do poprzedniej czę
ści poprawiono i dopracowano bowier
bardzo dużo rzeczy. Gra jest niesamowici
dynamiczna, a samochody zachowują si
bardzo realistyczne. **GT2 znajduje si
na dwóch płytach. Na pierwsze
umieszczono tryb Arcade (zręczno
ściowy), natomiast na drugiej try
symulatora.** Możesz zasiąść za kółkier
jednej z 500 torped i poszaleć po 28 fanta
stycznych, nowych trasach. Wybór samo
chodów jest doprawdy imponujący, b
trzydziestu trzech producentów zapre
zentowało samochody wyścigowe z całe
go świata. Oczywiście nie masz dostęp
do tych wspaniałości od samego początku
Na starcie twoje zasoby finansowe nie po
zwolą na szaleństwa w salonie. Będzie ci
za to stać na starego grata. Jednak przy od
powiednim wykorzystaniu portfela, możn
zrobić z niego torpedę. Pieniądze zarobis
dopiero wtedy, kiedy wygrasz kilka wyśc
gów. Wówczas będziesz mógł podrasowa
swój samochód do granic wytrzymałośc
Trasy mają nawet do 300 km długości, dla
tego tuning będzie konieczny. **Odpowied
nio podrasowany WV Lupo (silnik
zawieszenie, hamulce) może by
godnym rywalem nawet dla Merce
desa klasy SLK.**

Dodatkową zaletą gry jest świetna mu
zyka. W trakcie wyścigów można posłu
chać przebojów takich zespołów jak Fa
Boy Slim, The Cardigans, Everything Bu
The Girl i wielu innych. Doskonałe są te
efekty dźwiękowe, każdy samochód m
swój własny, charakterystyczny odgłos s
nika. GT2 to naprawdę świetna gra, któr
na pewno zadowoli fanów wyścigów.





PEUGEOT
Samochody tej marki powstają nawet w Południowej Ameryce



FIAT
Fiat to także Alfa Romeo, Lancia, Maserati, Ferrari.



CITROËN
Producent Citroena jako pierwszy zastosował napęd na przednie koła



LISTER
Lister należy do elity samochodów wyścigowych, prawdziwa torpeda



● *Tu doskonale widać efekty świetne 3D. Samochody zostały zaprojektowane bardzo dokładnie, zadbano o każdy, nawet najdrobniejszy szczegół*

● *Wyścigi te trwają bardzo długo, dlatego tuning auta jest niezbędny. Wszelkie naprawy i rasowanie silników robione są w specjalnych garażach*



Wypadki w GT 2 są na porządku dziennym. Chwila nieuwagi i wpadasz w poślizg



Kto pierwszy ten lepszy. Zwycięzca zgarnia wszystko. Zupełnie jak w życiu

PSX

Gran Turismo 2

Prawdziwe Wyścig

199 zł | PolyphonyDigital/Sony | 1-2 graczy

• wykorzystuje Memory Card, Dual Shock

Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 5

Bardzo duży wybór samochodów, nowe, ciekawe trasy, świetne efekty dźwiękowe

Mało zrozumiałe menu główne, można się trochę pogubić

Dynamiczny symulator wyścigów samochodowych. Kolejny hit na Playstation

INTERSTATE '82

INTERSTATE wjeżdża po raz kolejny na monitory PC. Tym razem [illegible]sisz się w zwariowane lata 80-te

AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę Rally Championship 2000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 82 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się najlepszy polski kierowca rajdowy?

W pierwszej części gry dominował klimat lat 70-tych, w nowej odsłonie przenosisz się natomiast w lata 80-te, w świat dyskotek, muzyki disco i Queen. INTERSTATE '82 umożliwia grę na trzy sposoby: Trip - historia jednego gracza, Instant Action - pojedyncza misja i Multiplayer. Instant Action umieszcza gracza na jednej z map wraz z kilkunastoma przeciwnikami. Misje, a zwłaszcza walka, są łatwe. Rozgromienie kilku przeciwników nie powinno zająć ci więc dużo czasu. Najciekawsze w tym wszystkim wydają się auta i ich dziwaczne uzbrojenie. Różnych samochodów jest trzydzieści, od bardzo zwrotnych maluchów do powolnych, ale bardzo wytrzymałych ciężarówek i autobusów. Każdy z pojazdów można według swego gustu uzbroić, a nawet pomalować. W grze dostępne są trzy widoki: FPP (oczami bohatera), TPP (zza pleców bohatera) i Cinematic (z zewnątrz, z jednej z kilku kamer). INTERSTATE '82, w porównaniu do poprzedniej wersji, nie poprawił się znacznie i za bardzo przypomina INTERSTATE'76. Krajobraz jest pusty i monotonny, a budynki pudełkowate i płaskie. Odgłosy wydawane przez samochody są wprawdzie zbliżone do prawdziwych, ale kiedy akcja zaczyna przyśpieszać, zlewają się w niezrozumiałą całość z komunikatami radiowymi. INTERSTATE '82 wprawdzie na samym początku przykuwa uwagę, ale zbyt szybko gra staje się zbyt łatwa, a w rezultacie nudna. Ogólnie jest to nieco zmienione INTERSTATE '76, a nie dalsza część przebojowej gry. Jednak nie wystarczy zmienić epokę i datę, żeby zrobić świetne wyścigi. W takim wypadku całość może odrobinę przypominać odgrzane kluski. I co z tego, że w sosie z lat osiemdziesiątych...


Wypadek przy pracy? Chwila nieuwagi i bum, wypadasz z gry na dobre

PC | A

Interstate '82
Wybuchowe Wyścigi

150 zł | Activision LEM | 1-4 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, karta 3D
Zal.: Pentium 300, 64 MB RAM TNT 2

Dźwięk | Grafika | Frajda

+ Animowane sceny, szybka walka, możliwość pomalowania sam[illegible]
− Zbyt łatwe misje, słabi przeciwnicy, liniowa fabuła

Samochodowa rozwalanka w rytmach disco, która jednak nie należy do najlepszych

3

Tekst: Leszek „LMK" Kurawski

Cool Boarders 4

Zima za oknem, ferie wkrótce się zaczną – słowem czas na snowboard. Gra COOL BOARDERS 4 przypomni ci, jak powinno się jeździć

Skok przez autostradę jest niebezpieczny. Postaraj się nie wylądować na jezdni

Snowboard staje się coraz bardziej popularny i powoli wypiera tradycyjne narty

W tej dyscyplinie liczą się przede wszystkim wszelkiego rodzaju ewolucje

Downhill czyli zjazd „na krechę". To dopiero dostarcza niezapomnianych wrażeń

Jeżeli nie umiesz lub nie lubisz jeździć na snowboardzie, to koniecznie zagraj w COOL BOARDERS 4. Po kilku minutach zabawy na pewno zmienisz zdanie! A jeśli uwielbiasz szaleństwa na desce, to tę grę po prostu musisz mieć w swojej kolekcji. Kilka konkurencji [illegible] -wość [illegible] w trybie multiplayer sprawia, że CB4 na długo przykuwa do telewizora. **Już na samym początku zabawy niesamowite [illegible] dynamiczna muzyka, doskonale pogłębiająca nastrój rywalizacji.** Do wyboru są wszystkie typowe konkurencje rozgrywane na snowboardzie: zjazd i slalom, akrobacje oraz oczywiście rynna. Można wystartować zarówno w turnieju, jak i w pojedynczej dyscyplinie. Przed rozpoczęciem zabawy najlepiej przejść jednak trening akrobacji Trickmaster. Dzięki niemu nauczysz się kombinacji przycisków, odpowiadających wszystkim wygibasom. Na początku dostępne są jedynie dwa miejsca zabawy – znane kurorty zimowe w Stanach Zjednoczonych, ale po wygraniu odbywających się tam zawodów zdobywasz dostęp do następnych ośrodków snowboardingu. **Dodatkową atrakcją gry jest możliwość stworzenia własnej postaci (wybiera się m.in. wzrost i kolor ubrania) oraz dopieszczenie swojej deski.** Ta ostatnia opcja dotyczy nie tylko wyglądu sprzętu, ale także m.in. stabilności i maksymalnej prędkości. Drobną niedogodnością jest powrót aż do głów[illegible] [illegible]kończeniu konkurencji. [illegible] ponownie wybierać wszystkie opcje, co jest niepotrzebną stratą czasu, który przecież chce się spędzić wśród wirtualnego [illegible] nieba. Szata graficzna stoi na całkiem dobrym poziomie, choć można było wycisnąć z konsoli nieco więcej.

PSX | A

Cool Boarders 4
Szalony Snowboard

199 zł | Sony Poland | 1-4 graczy

• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Dźwięk 6 | Grafika | Frajda 5

+ Fantastyczna muzyka, wiele dyscyplin sportowych do wyboru
− Po każdej konkurencji trzeba ponownie wybierać wszystkie opcje

Obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników szusowania po stoku

5

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Każdy z entuzjastów lotnictwa ma swoje ulubione samoloty. Co roku uszczęśliwiani jesteśmy lepszymi lub gorszymi symulacjami niektórych maszyn. Niestety, bohaterowie większości gier są „made in USA"

FLANKER 2.0

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać świetny symulator FLANKER 2.0! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót NATO?

Tak naprawdę brakuje nam symulatorów z samolotami produkcji rosyjskiej w roli głównej. **Dotychczas ukazało się na ten temat tylko kilka tytułów, jednak spośród nich liczył się tylko SU-27 FLANKER, wydany w 1995 roku przez firmę SSI. Dziś trafia w nasze ręce jego następca - FLANKER 2.0.**

W 1977 roku jeden z amerykańskich satelitów wykonał serię zdjęć radzieckiego lotniska Ramienskoje. Analizujący je później specjaliści dostrzegli na nich nieznaną dotąd konstrukcję. Był to prototyp nowego samolotu, który kilka lat później wszedł do radzieckiego lotnictwa wojskowego jako Su-27. Myśliwiec ten otrzymał w NATO nazwę kodową Flanker.

Rozpoczynając przygodę z tym wspaniałym samolotem przenosisz się na Półwysep Krymski. Panuje tu gorąca atmosfera. Nie rozwiązany konflikt rosyjsko-ukraiński nabiera niebezpiecznego charakteru, a coraz częstsze incydenty z państwami NATO tylko pogarszają tę sytuację. Ty natomiast będziesz pełnił służbę jako pilot sił powietrznych Ukrainy i Rosji. Po wykonaniu misji treningowych i poznaniu swojej maszyny, możesz przystąpić do lotów „na poważnie" Przygotowano cały szereg pojedynczych misji bojowych oraz jedną kampanię. Dodano także bardzo rozbudowany edytor misji, dzięki któremu można zaspokoić większość swoi życzeń dotyczących FLANKERA 2.0.

Duży nacisk autorzy tego symulato położyli już tradycyjnie na dopracow nie modelu lotu wirtualnego myśliwc Podobnie można ocenić opracowan sztucznej inteligencji. Komputero przeciwnicy stanowią bowiem poważ wyzwanie. Piorunujące wrażenie ro również grafika (wymaga ona akceler tora 3D), która może być przedstawio w rozdzielczości do 1024x768. Wspan łe efekty można już obserwować na z mieszczonych na tej stronie ilustracja Niestety, za luksus trzeba słono zapłac **Wymagania sprzętowe najkrócej okr ślić można jako „im więcej tym lepie** Od strony dźwiękowej gra również pr zentuje się na przyzwoitym poziom lecz już bez żadnych rewelacji.

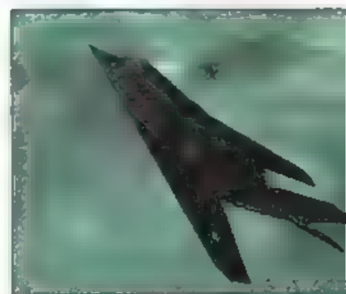
Autorzy gry nie uniknęli pewnego b du. Otóż w celu podniesienia atrakc ność swego symulatora naciągnęli od binę rzeczywistość. Twojemu Su- umożliwiono przenoszenie kierowan go uzbrojenia powietrze-ziemia, cze prawdziwy samolot robić nie może.

FLANKER 2.0 na pewno powini znaleźć miejsce w kolekcji każdego m łośnika symulacji. Dzięki możliwości twego dostosowania go do swoi umiejętności, zaspokoi doświadczony i początkujących graczy..

TiPSY

W Internecie można znaleźć dużo ciekawych materiałów na temat Flankera. Oprócz wiadomości historycznych są tam m.in. dodatkowe misje i poradniki. Buszowanie po Sieci warto zacząć od **www.flanker2.com**. Jest to oficjalna witryna. Znajdziecie tam też listę odnośników, których można użyć w poszukiwaniu Flankera w Sieci.

Informacje o prawdziwym Su-27
http://aeroweb.lucia.it/rap/RAP.html
Dodatkowe schematy malowań:
http://mlk.sim-arena.com/flanker2/flanker2.htm
http://www.paintaholics.com/
Poradniki
http://www.stncroft.demon.co.uk/faq2.html
http://www.ozemail.com.au/~ldham/flanker/flanker.htm

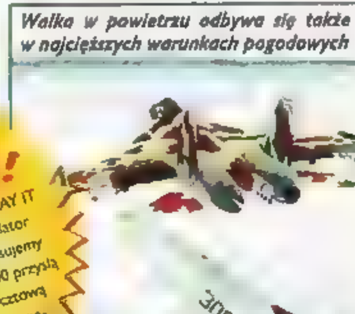


Jeden z najbardziej niebezpiecznych sam lotów, niewykrywalny przez radary F 117



Widok z kokpitu Flankera. Widoczne są nawet najmniejsze szczegóły

Walka w powietrzu odbywa się także w najcięższych warunkach pogodowych





Tym razem udało ci się. Masz szczęście, umknąłeś kilkunastu rakietom



Przed każdą akcją należy uzbroić samolot w kilka bombek i rakiet



Przed tobą łatwy cel. Odpalasz rakietę i myślisz, że już po sprawie. Tymczasem na ogonie masz dwa F117. Dopiero teraz zaczyna się zabawa

PC

Flanker 2.0
Bojowy Symulator

99 zł | SSI/Play it | 1 gracz

Min.: P 200, 32 MB RAM, akcelerator 3
Zal.: P2 300, 128 MB RAM, akcelerat 3D (TNT/TNT2)

Grafika 5 | Dźwięk | Frajda

Wysoki realizm modelu lotu oraz działania systemów pokładowych, doskonała grafika
Wysokie wymagania sprzętowe, brak dynamicznej kampanii

Bardzo dobry symulator rosyjskiego samolotu, który na pewno spodoba się wielu graczom

Drukarka w kawałkach

Drukarki atramentowe oprócz stron teks towych są w stanie wydrukować kolorowe zdjęcia bardzo dobrej jakości. Kolorową drukarkę atramentową można kupić już za około 300 złotych

Podajnik papieru
- W podajniku mieści się nawet do 100 kartek papieru A4. W drukarkach firmy Hewlett-Packard podajnik papieru znajduje się z przodu drukarki
- Na obu bokach podajnika zamocowane są ruchome szyny, służące do dokładnego ułożenia papieru

Taśma
- Ten kabel łączy procesor drukarki z głowicą
- Poszczególne rozkazy z procesora (zdjęcia i tekst) są przesyłane taśmą do głowicy drukarki
- W rozdzielczości 600x600 dpi na jednej kartce papieru A4 mieści się 17,4 milionów kropek

Przyciski
- Każdy producent drukarek w inny sposób projektuje przyciski. Mogą one mieć różne kolory, wymiary i kształty
- Drukarki firmy Hewlett-Packard zwykle mają tylko dwa przyciski, jeden do włączenia drukarki, a drugi do obsługi papieru

Głowica drukarki
- Każda drukarka rozprowadza atrament na papierze w postaci drobniutkich kropelek, umieszczanych jedna obok drugiej
- Jeśli głowica jest poprawnie i sztywno zamocowana, jakość wydruku jest dużo wyższa. Obluzowanie się głowicy spowoduje rozmazanie tuszu

Pojemniki z tuszem
- W większości przypadków drukarki atramentowe mają dwa pojemniki z tuszem. Jeden pojemnik zawiera atrament czarny, a drugi atramenty kolorowe. W kolorowym znajdują się trzy podstawowe kolory drukowania: błękitny (Cyan), purpurowy (Magenta) i żółty (Yellow)
- Drukarki atramentowe umożliwiające drukowanie zdjęć posiadają specjalny pojemnik foto lub dwa dodatkowe pojemniki z kolorowymi tuszami, dzięki którym drukują więcej barw
- W pojemnikach znajduje się nasączona tuszem gąbka. Zapobiega ona wyciekaniu tuszu

Mechanizm
- Cały mechanizm napędzany jest malutkim silniczkiem, który wprawia w ruch głowice drukarki
- Głowice równomiernie rozprowadzają atrament na papierze

Gotowe wydruki
- Gotowe wydruki są suche od razu po wyjściu z drukarki

INFO

Jak poprawić wydajność drukarki

Drukarkę atramentową można kupić już za 300 złotych. Jednak jeśli zależy ci na wysokiej jakości wydruków, musisz wydać prawie dwa razy więcej.

● Używaj właściwego papieru
W komplecie z drukarką przeważnie znajdują się pojemniki z atramentem, ale papier trzeba kupić oddzielnie. Mało kto zwraca uwagę na rodzaj kupowanego papieru, tymczasem jakość wydruków w bardzo dużym stopniu zależy od rodzaju użytego papieru.

● Pamiętaj, aby regularnie czyścić drukarkę
Za każdym razem, kiedy coś drukujesz, głowica „wypluwa" tusz, który czasem zasycha na głowicy. Oprócz tego głowica zgarnia przeróżne śmiecie i kurz z kartek. Powoduje to jej zanieczyszczenie i w rezultacie zniekształcenie wydruków. Z tego powodu nieużywaną drukarkę należy przykryć, żeby się nie zakurzyła. Brudną drukarkę wystarczy wyczyścić wilgotną chusteczką, szczególną uwagę zwracając na podajnik papieru.

● Wymiana pojemników z tuszem
Kiedy wyjmujesz zużyte pojemniki, na stykach głowicy pozostają kropelki tuszu. Jeżeli od razu nie włożysz nowego pojemnika, tusz zaschnie i zalepi styki. Ich oczyszczenie to bardzo trudna sprawa, dlatego zalecamy najpierw kupić nowy tusz, a dopiero potem wymieniać pojemniki.

TECHNIKI DRUKU



Głowica drukarki
Na spodzie pojemników z atramentem znajduje się głowica drukująca. Niektóre głowice są przymocowane do pojemników z atramentem. Kiedy wiesz wymieniasz pojemnik, wyrzucasz go razem z głowicą. Ma to naturalnie wpływ na cenę pojemnika z tuszem. W innych modelach wyjmujemy tylko sam pojemnik, a głowica służy nam przez kilka lat (produkowane przez firmę Epson mogą pracować nawet do 5 lat).

Technologia Termiczna
Firma Hewlett-Packard nazywa tę technologię Thermal Inkjet Technology. Do przenoszenia atramentu na papier wykorzystywane są tutaj wysokie temperatury. Płynący przez grzałkę (1) prąd rozgrzewa ją w ciągu kilku mikrosekund. Pod wpływem ciepła tworzy się pęcherzyk pary (2), który zwiększa ciśnienie w dyszy (3). Wysokie ciśnienie z ogromną prędkością wypycha kropelki tuszu (4) przez malenkie otworki (5).

Technologia Piezoelektryczna
W technologii piezoelektrycznej, którą wykorzystuje w swoich drukarkach Epson, zastosowano głowicę ciśnieniowo-elektryczną. Pod wpływem prądu elektrycznego płytka piezoelektryczna (1) ulega deformacji, zwiększając swoje wymiary i naciska na membranę (2). Kiedy membrana wygina się, w dyszy (3) tworzy się wysokie ciśnienie, które przez maleńkie otworki (4) wypycha kropelki tuszu (5) na papier.

Tekst: Ulrike Goreßen, Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

Drukarki atramentowe (Fotograficzne):
Canon BJC-7100
Epson Stylus Photo 750
HP DeskJet 895Cxi
Lexmark Photo Jetprinter 5770

Drukarki atramentowe:
Canon BJC-2000
Epson Stylus Color 440
HP DeskJet 710C
Lexmark Z51

CLICK! AKCJA!

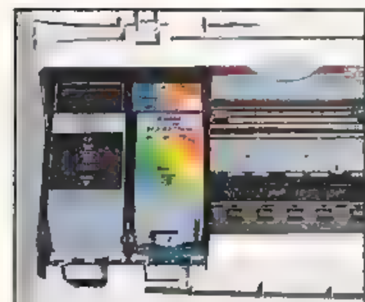
W konkursie CLICKA! i firmy HEWLETT-PACKARD możecie wygrać drukarkę HP DeskJet 610C. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: jak nazywa się technologia druku fotograficznego, stosowana w drukarkach Hewlett-Packard?

W kółeczku zaznaczone bardzo trudne dla druk... sąsiedztwo kolorów – cie... włosy i twarz obok jasnego t...

Wspomnienia z drukarki

Prezentujemy drukar... atramentowe (fotogra... ficzne), na których można wydrukować zdjęcia. Specjalnie dla was sprawdzamy osiem różnych model...

Zastanawiałeś się kiedyś, ile pieniędzy i wysiłku kosztuje zrobienie i wywołanie zdjęć? Zaczynając od początku: trzeba kupić film, potem go wywołać i na końcu zrobić odbitki. Do tego dochodzi jeszcze ryzyko, że coś albo źle wyjdzie, albo zginie. To się przytrafia niestety zbyt często. Gdybyś tak jednak sam zrobił swoje ... w domu zdjęcia fotograficzne? ... sobie: wracasz z wakacji i nie biegniesz do fotografa, tylko siadasz wygodnie przy komputerze i za kilka minut masz gotowy album ze zdjęciami z obozu. W dodatku każda fotka może mieć dowolne rozmiary. To nie jest żadna bujda – już dziś możesz kupić drukarkę, która z łatwością, precyzją i bajeczną kolorystyką wydrukuje każdą fotografię. Najtańszy model takiego cacka kosztuje około 300 złotych, a więc w granicach zdrowego rozsądku. Są także droższe i znacznie lepsze drukarki, które oferują fantastyczną jakość, czasami nawet lepszą od fotografii. Postanowiliśmy opisać kilka modeli, aby przybliżyć wam ich możliwości i pokazać co one tak naprawdę potrafią.


Drukarki fotograficzne oprócz czarnego wykorzystują kolory: błękitny (Cyan), purpurowy (Magenta) i żółty (Yellow) oraz dwa jaśniejsze odcienie tych podstawowych barw

Czym różnią się drukarki fotograficzne od atramentowych?

Zasadnicze różnice pomiędzy nimi to rozdzielczość (1), czyli jakość wydruku oraz technika druku, czyli sposób w jaki zdjęcia przenoszone jest na papier. Do drukowania zdjęć stosuje się specjalny rodzaj papieru, tzw. papier fotograficzny, na którym kolory są o wiele ładniejsze niż na zwykłej kartce papieru.

Drukarki firmy Hewlett Packard, wykorzystując najnowsze technologie Photo REt, potrafią wydrukować zdjęcie o dobrej jakości przy rozdzielczości 600x600 dpi (2).

Ważną rolę odgrywa także wielkość kropelek tuszu umieszczanych na papierze podczas drukowania, liczba pojemników z tuszem oraz liczba dysz (3). Typowa drukarka atramentowa drukuje, wykorzystując cztery podstawowe kolory, tzw. CMYK (4). Natomiast drukarki fotograficzne używają aż sześciu kolorów, dodatkowo wykorzystując foto-cyan, foto-magenta albo foto-yellow (często określane jako Hell-cyan, Hell-magenta lub Hell-yellow). Z tego powodu zdjęcia z takiej drukarki wyglądają o wiele ładniej niż z atramentówki. Fotodrukarki doskonale radzą sobie nawet z najtrudniejszymi zmianami odcieni kolorów, jakie występują np. w cieniach czy na ludzkiej twarzy.

Jaką wybrać drukarkę?

Przede wszystkim musisz odpowiedzieć sobie na pytanie: co będziesz drukował i czy będziesz potrzebował wydruków o wysokiej jakości. Do drukowania fotografii do domowego albumu wystarczy jeden z tańszych modeli. Jednak jeżeli masz zamiar wykorzystać zdjęcia w pracy, musisz wydać więcej.



Wiele firm oferuje dodatkowe akcesoria do drukarek, np. farbę fluoroscencyjną (Canon)

● Jeżeli przeważnie drukujesz czarno-białe strony tekstowe, a tylko od czasu do czasu kolorowe zdjęcia, to znaczy, że potrzebujesz szybkiej, taniej i wielofunkcyjnej drukarki. W tym przypadku Canon BJC 2000 będzie najlepszym rozwiązaniem. Jest to bardzo wszechstronna drukarka, ponieważ posiada wymienialną głowicę, którą można zastąpić głowicą fotograficzną, głowicą

z farbą fluoroscencyjną, a nawet specjalną głowicą do skanowania. Wszystko to sprawia, że Canon BJC 2000 może mieć wiele zastosowań.

● Jeśli często drukujesz zdjęcia i zwracasz dużą uwagę na jakość wydruków, potrzebujesz drukarki atramentowej średniej klasy. Do takich zalicza się m.in. Hewlett Packard DeskJet 710 C, która kosztuje około 650 złotych.

● Jeżeli jesteś niezwykle wymagający i zwracasz uwagę na najmniejsze szczegóły, pogódź się z wydatkiem ponad 1000 złotych – za jakość trzeba zapłacić. Za około 1200 zł możesz kupić bardzo dobrą drukarkę firmy Hewlett Packard - model DeskJet 895 Cxi. Inna wysokiej klasy drukarka fotograficzna, Epson Stylus Photo 750 z sześcioma kolorami tuszu kosztuje około 1100 zł. Drukarka HP, mimo że korzysta tylko z czterech kolorów, potrafi dzięki technologii PhotoREt osiągnąć taką samą jakość, jak sześciokolorowy Epson.

Jaki papier wybrać do drukarki?

Jakość wydrukowanych zdjęć w bardzo dużym stopniu zależy od wykorzystanego papieru. Do wyboru jest kilka rodzajów papieru ❺, znacznie różniących się ceną.

● Najwyższą jakość, porównywalną z fotograficzną, osiągniesz tylko na specjalnym papierze fotograficznym.

● Pamiętaj, żeby zawsze sprawdzić czy dany papier będzie pasował do twojej drukarki.

Często producenci drukarek zalecają korzystanie z określonych rodzajów papieru i określają jego maksymalną gramaturę ❻.

● Oprócz papieru fotograficznego można kupić papier na plakaty, folię na rzutnik, a nawet folię na podkoszulki.



W sklepach można kupić wiele różnych rodzajów papieru. Pamiętaj, żeby sprawdzić czy papier nadaje się do twojej drukarki

● Przed wydrukowaniem ostatecznej wersji zdjęcia, przeważnie wykonuje się wydruki testowe. Do tego celu wystarczy najtańszy papier, taki jak do ksero.

● Jeśli drukujesz pracę do szkoły, potrzebujesz papieru wyższej jakości. Tani papier w przeciwieństwie do drogiego jest chropowaty, gruby i często rozmazuje tusz. Dlatego tak ważny jest dobór odpowiedniego rodzaju papieru.

● Wysoką jakość wydruku oferują tzw. papiery powlekane. Mają one delikatną powłoczkę, dzięki której tusz równomiernie rozprowadzany jest po całej powierzchni kartki.

● Najlepszej jakości wydruki kolorowe osiągniesz na specjalnym papierze błyszczącym. Jest on zupełnie gładki i delikatny, dzięki czemu wydruki wyglądają perfekcyjnie, niemal jak zdjęcia. Oczywiście taki papier kosztuje odpowiednio więcej od normalnego.

Jak zaoszczędzić na drukowaniu?

Zanim zdecydujesz się na zakup konkretnej drukarki, dokładnie się zastanów. Sklepy oferują wiele typów drukarek, różniących się ceną i jakością wydruków. Jednak mało kto zastanawia się, na jak długo starczy tuszu. Tymczasem koszty eksploatacji czasami okazują się tak wysokie, że kupno nieco droższej drukarki jest w dłuższej perspektywie bardziej opłacalne. Oto kilka pomysłów, które pozwolą wam zaoszczędzić trochę pieniędzy.

Jak oszczędzać tusz?

● Przy wydrukach nie wymagających dobrej jakości, takich jak strony tekstowe, przestaw drukarkę na oszczędne drukowanie. Opcja ta nazywa się Economy mode (eco-mode).

● Kiedy drukujesz wyłącznie tekst, ustaw najniższą rozdzielczość.

● Drukując zdjęcia, ogranicz ich rozmiary do niezbędnego minimum, np. 10x15 cm.

Jak oszczędzać papier?

● Powinieneś pamiętać, że oszczędzając papier, nie tylko ograniczasz swoje wydatki, ale także mniej zaśmiecasz środowisko naturalne.

● Do wszelkiego rodzaju wydruków próbnych w zupełności wystarczy zwykły papier do ksero - jest on najtańszy.

● Pamiętaj, że kartka ma dwie strony, więc w miarę możliwości drukuj z obu stron.

Jaki papier będzie właściwy?

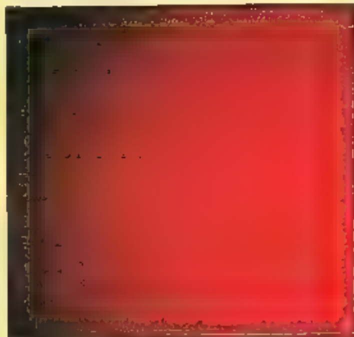
Naturalnie wszyscy producenci drukarek zalecają swoje papiery firmowe, przeznaczone tylko i wyłącznie do ich drukarek oraz używanego przez nie atramentu. Na pewno gwarantują one wysoką jakość druku, jednak zwykle nie są dość drogie. Z tego powodu należy starannie wybierać rodzaj papieru. W pierwszej kolejności zastanów się, co będziesz na nim drukował. Do wyboru masz papier do wydruków czarno-białych (strony tekstowe) i do kolorowych (fotografie, rysunki). Pap er przeznaczony do zdjęć jest delikatniejszy, cieńszy i gładszy. Naturalnie optymalnym rozwiązaniem byłoby sprawdzenie kilku rodzajów papieru, a dopiero potem wybór tego odpowiedniego. Jednak kartek papieru nie można kupować na sztuki, więc takie sprawdzanie byłoby nieco kosztowne.



Papier do drukowania fotografii

Zdjęcia drukuje się na specjalnym papierze fotograficznym. Każdy ze znaczących producentów drukarek oferuje swój papier do drukowania fotografii. Dzięki wykorzystaniu takiego rodzaju papieru otrzymuje się wspaniałe barwy - nawet najdelikatniejsze odcienie, takie jak kolory twarzy, wychodzą bardzo ładnie. Dobry papier fotograficzny powinien równomiernie wchłaniać atrament. Jeśli tusz słabo wsiąka w kartkę, to czas schnięcia wydruku znacznie się wydłuża i bardziej nasycone kolorami wydruki nawet po kilku minutach będą się lekko kleiły. Poza tym zdjęcia na takim papierze są mniej trwałe, gdyż tusz łatwiej odpryskuje.





Na złej jakości papierach pojawiają się delikatne paski, które powstają w wyniku rozlewania się kropelek atramentu po kartce (tak jak na obrazku powyżej).



Na dobrym papierze kropelki tuszu nie „odpływają", lecz rozlewają się równomiernie, tworząc prawie idealne koła na jego powierzchni (patrz zdjęcie na górze).

Adresy internetowe

Canon	www.canon.com.pl	Lexmark	www.lexmark.com.pl
Epson	www.epson.com	Oki	www.oki.com
Hewlett-Packard	www.hp.com.pl	Xerox	www.xerox.com

Słownik

❶ Rozdzielczość

Rozdzielczość jest mierzona w jednostce dpi i określa jakość wydruku. Typowe rozdzielczości to 600x600 dpi, 720x720 dpi, 1200x1200 dpi oraz 1440x1440 dpi.

❷ Dpi

Dpi to skrót od dots per inch, tłumaczonego jako punkty na cal. Dpi informuje ile kropelek tuszu zmieści się na odcinku jednego cala (2,54 cm). Im mniejsze są kropelki, tym więcej zmieści się ich na kartce papieru, a to oznacza ładniejszy i dokładniejszy wydruk.

❸ Dysze

Liczba dysz decyduje o jakości wydruków i szybkości drukowania. Im więcej dysz, tym szybsza jest drukarka i więcej kolorów potrafi wydrukować. Wysokiej klasy drukarki fotograficzne mają 200-400 dysz.

❹ CMYK

Skrót CMYK powstał od angielskich nazw podstawowych kolorów drukowania: C - Cyan (błękitny), M - Magenta (purpurowy), Y - Yellow (żółty), K - blacK (czarny).

❺ Papier

Papier ma decydujący wpływ na jakość wydruków, szczególnie kolorowych. Zalecamy korzystanie z papieru gładkiego, białego i cienkiego. Grube kartki pochłaniają więcej tuszu i często rozmazują literki

❻ Gramatura papieru

Gramatura papieru określa jego wagę. Podaje się ją w gramach na milimetr kwadratowy (g/mm²). Normalny papier do kopiarki ma gramaturę 75g/mm².

Tekst: Melanie Bär; Zdjęcia: RAVELINE, Melanie Bär, Michael Kayser

Kurs Word

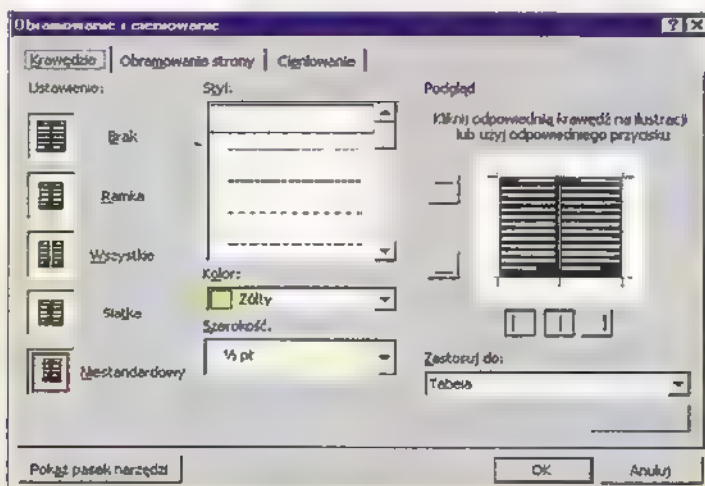
Zrób własną okładkę na CD



Część druga: Efektowny wygląd

W pierwszej części kursu nauczyłeś się, jak przygotować szablon okładki na płytę CD. Na razie wygląda ona jednak mało efektownie. Dopiero po dodaniu kolorów i grafiki krążek otrzyma odlotową oprawę

Wykonana przez ciebie okładka na CD (w oparciu o rady z poprzedniej części naszego kursu z CLICK! 25/99) jest już w tej chwili gotowa spełniać swoją funkcję. Wygląda jednak mało profesjonalnie. Prosty, czarny tekst na białym tle, to trochę za mało. Teraz więc zdradzimy, jak przy pomocy prostych środków nadać opakowaniu na CD oryginalny wygląd. Tak przygotowany szablon będziesz mógł stale zmieniać i dopasować do kolejnych płyt, wystarczy tylko wstawiać nowe obrazki i używać innych kolorów.



Po wybraniu stylu i kolorów linii oddzielającej możesz zaznaczyć ich lokalizację, korzystając z umieszczonego po prawej stronie podglądu

1. Zmiana koloru tła

Użycie kolorowego tła okładki będzie wymagało sporo tuszu, czy tonera, ale za to na pewno uzyskasz efekt dużo lepszy, niż gdybyś zastosował zwykłe, białe tło.

● Najpierw otwórz okładkę, której obróbką chcesz się teraz zająć.

Wskaż kursorem pole okładki i kliknij na nim prawym przyciskiem myszki. Wyświetli się lista z opcjami.

● Z listy wybierz „Obramowanie i cieniowanie...", a następnie zakładkę „Cieniowanie".

Przy opcji „Rodzaj wypełnienia" kliknij na jednym z kolorów (my wybraliśmy czarny). Teraz wystarczy zatwierdzić wybór „Ok".

● Teraz zmienimy również kolor drugiej strony okładki. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy na środkowym polu okładki i podobnie jak poprzednio zmień kolor tła. Zanim jednak zatwierdzisz zmianę przez „Ok", przejdź na zakładkę „Krawędzie".

● Tutaj najpierw z opcji „Ustawienie:" wybierz „Brak". Potem w „Styl:" wskaż linię ciągłą. Wybierz również „Kolor:" (u nas żółty). Teraz w obrazku „Podgląd" musisz kliknąć na środkowej oraz na lewobrzeżnej linii rozdzielającej. Całość zmian dokonanych na tylnej stronie okładki zatwierdzisz poprzez „Ok".

2. Formatowanie tekstu

Wpisałeś już listę utworów na tylnej stronie okładki? Jeśli nie, zrób to koniecznie teraz, bo dalej zajmiemy się już formatowaniem tekstu.

● Dla płyt z utworami muzycznymi najlepiej formatować wykonawcę oraz tytuł utworu w czytelny i podobny do siebie sposób.

Całość nie wygląda bowiem najlepiej, jeżeli ozdobisz swój spis zbyt dużą ilością kolorów i zróżnicowanych krojów pisma.

Najlepszym wyjściem jest zastosowanie jednakowego kroju pisma o stałej wielkości. Możesz go natomiast zróżnicować poprzez wykorzystanie dla części wyrazów czcionki drukowanej, a także niewielkiej liczby kolorów.

● Słowo wygląda zupełnie inaczej, gdy zamiast normalnego tekstu przedstawione jest tekstem drukowanym.

Myszką zaznacz wykonawcę z pierwszej linii. Teraz kombinacją klawiszy [Shift]+[F3] możesz kolejno zmieniać tekst na trzy warianty: drukowany, duże litery na początku wyrazów oraz wyłącznie małe litery.

Sformatuj cały spis tak, żeby wykonawcy wypisani byli drukiem, a słowa w tytule rozpoczynały się od dużej litery.

● Możesz trochę poeksperymentować przy wyglądzie tekstu, poszukując odpowiedniej czcionki i jej wielkości. Zaznacz zatem tekst, który chcesz zmienić. Teraz ze znajdującego się u góry paska z opcjami wybierz „Format", potem „Czcionka" i zakładkę „Czcionka".

Jak zmienia się twój tekst, będziesz mógł obserwować w znajdującym się u dołu okienku.

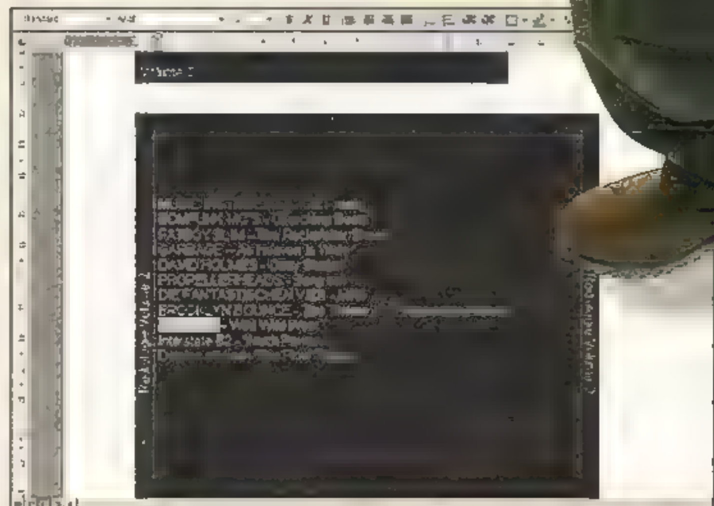
● Na tej zakładce możesz również zmieniać kolor tekstu. Dzięki temu będziesz mógł przedstawić wykonawcę i tytuł w różnych barwach. Na pewno będzie to wyglądało nie tylko ładnie, ale również pozwoli szybko rozróżnić od siebie poszczególne elementy okładki.

Pamiętaj, że wprowadzone przez ciebie zmiany zawsze dotyczyły będą zaznaczonego wcześniej tekstu.

● Wszystkie wymienione do tej pory urozmaicenia możesz zastosować, jeżeli masz kolorową drukarkę, na której otrzymuje się barwny wydruk.

Czy brak takiego sprzętu oznacza, że twoja okładka nie będzie kolorowa? Nic strasznego – z tym można sobie przecież poradzić!

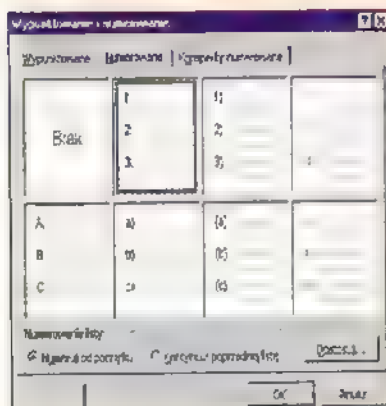
Po prostu ustaw kolor wszystkich napisów jako biały. Po wydrukowaniu swojej pracy będziesz mógł wybrane elementy pokolorować flamastrami lub markerami i w ten sposób też będziesz miał kolorową okładkę.



Dzięki drukowanemu tekstowi (tak zwanym kapitalikom) elegancko wyróżnisz wykonawców od tytułów utworów

Dzieło ukończone! Nasza okładka powstała w Wordzie, ale czy nie przypomina w pełni profesjonalnej roboty?

3. Zastosowanie numerowania


Do wyboru masz kilka standardowych sposobów numerowania. Jeśli chcesz czegoś bardziej oryginalnego, kliknij na „Dostosuj"

Przede wszystkim przy płytach z muzyką przyda się ponumerować kolejne utwory. Wtedy od razu będziesz wiedział, który numer należy ustawić na odtwarzaczu.

● Zaznacz wszystkie linijki spisu przy użyciu myszki, a następnie kliknij na „Wypunktowanie i Numerowanie..." z górnego menu „Format". Teraz na zakładce „Numerowanie" możesz wybrać odpowiadający ci sposób numerowania.

● Edytor Word formatuje numery według wielkości i kroju czcionki zaznaczonego tekstu. Jeśli masz większe wymagania, w lewym dolnym rogu zakładki znajdziesz przycisk „Dostosuj". Możesz tutaj zmienić kolor czy krój czcionki elementów numerujących.

4. Przenoszenie formatów

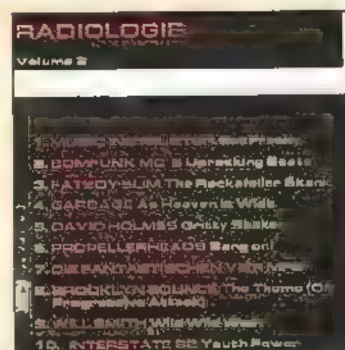
Jeżeli sformatowałeś część listy według pewnego stylu i teraz chcesz w ten sam sposób obrobić dalszy jej ciąg lub choćby tytuł płyty, dla ułatwienia sobie pracy możesz zastosować bardzo praktyczną funkcję „Malarz formatów". Znajduje się ona na pasku ikon „Formatowanie".

● Dla ustalenia wzorca, według którego będziemy formatowali, zaznacz kilka słów na sformatowanym spisie.

● Kliknij teraz na ikonie „Malarz formatów" (ikonka przedstawiająca pędzelek).

● Wszystko co teraz zaznaczysz przy pomocy myszy, otrzyma taki format, jaki miał tekst wybrany wcześniej (u nas ten z sformatowanej listy utworów).

Najprawdopodobniej konieczne będzie wprowadzenie jeszcze kilku indywidualnych poprawek dla danego tekstu, ale dzięki „Malarzowi formatów" oszczędzić można sporo czasu.



„Malarz formatów" przeniesie między innymi krój czcionki, jej wielkość i kolor, dzięki czemu unikniesz żmudnych zmian

5. Wbudowywanie grafiki

Oczywiście ostateczny szlif okładka otrzymuje dopiero dzięki odpowiedniemu obrazkowi. Zapewne masz kilka ładnych obrazków w swoich archiwach. Na pewno też kilkanaście zdjęć i rysunków znajdziesz na płycie Office - 97. Z pewnością wystarczą one jako początkowa baza dla zilustrowania twoich płyt.

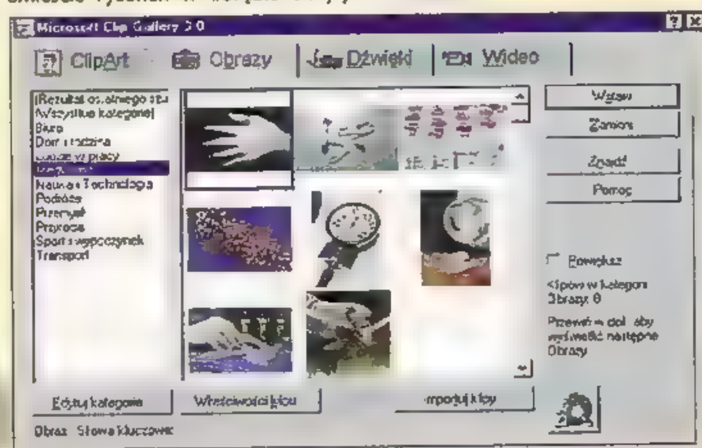
● Jeśli chcesz skorzystać z graficznej bazy Office, wybierz opcję „Wstaw - Rysunek - ClipArt". Uruchamiający się program może poprosić o włożenie płyty CD z Office. Zależy to od sposobu i wariantu, zainstalowania pakietu Office.

● Pod zakładką „Obrazy" znajdziesz kilka fotografii, które po dwukrotnym kliknięciu lub wybraniu „Wstaw" umieścisz w dokumencie.

● Jeśli chcesz umieścić na swojej okładce obrazek spoza bazy Office 97, wybierz opcję „Wstaw - Rysunek - Z pliku", a następnie wskaż lokalizację twojego pliku graficznego.

● Wstawiony obrazek można przesuwać po „złapaniu" go lewym przyciskiem myszy, natomiast jego wielkość reguluje się poprzez przeciąganie myszką kwadracików, znajdujących się w narożnikach rysunku.

● Zanim będziesz mógł swobodnie umieścić rysunek w obrębie twojej okładki, musisz jeszcze nieco zmodyfikować jego właściwości. W tym celu wskazując na niego kliknij prawym przyciskiem myszki, a z ukazującego się menu wybierz „Formatuj rysunek". Przejdź teraz na zakładkę „Otaczanie" i w „Styl otaczania" wybierz „brak". Obrazek stanie się niezależny od pozostałych elementów dokumentu, takich jak tabela czy tekst. Dzięki temu będziesz mógł umieścić go we właściwym miejscu na pierwszej stronie okładki.



Obrazki dla swoich okładek znajdziesz między innymi na płycie Microsoft Office. Posegregowano je tam według kilku kategorii tematycznych

Przegapiłeś pierwszą część?
Chętnie wyślemy ci jej kopię. Przyślij na nasz adres zaadresowaną do siebie kopertę ze znaczkiem. Na kopercie napisz też: „Zamówienie na życzenie: okładka na CD"

Tekst: Elisabeth Reisch · Zdjęcie: Christian Vogel

Szperanie

Chciałeś szybko odszukać w Internecie potrzebne ci informacje i nic nie znalazłeś? Nie powinieneś się szybko zniechęcać! Dzięki wskazówkom CLICKA! szperanie w Sieci już niedługo nie będzie miało dla ciebie żadnych tajemnic

HEJ! DZIĘKI WYSZUKIWARKOM OBEJRZAŁEM CAŁĄ SIEĆ JAK POD LUPĄ. NAWET NIE WIECIE, ILE ZNALAZŁEM CIEKAWYCH INFORMACJI!

Internet jest źródłem wielu bardzo ciekawych informacji. Liczba stron WWW szybko zbliża się do miliarda, więc na pewno istnieją strony poruszające interesujące cię tematy. Jest jednak jeden problem: jeżeli nie umiesz posługiwać się specjalnymi narzędziami, wyszukującymi adresy stron, Internet będzie dla ciebie jedynie zbiorem elektronicznych śmieci.

Pierwszym ułatwieniem jest jednak fakt, że każdy może prawie dowolnie nazwać swoją stronę internetową (trzymając się tylko pewnych narzuconych z góry zasad). Dzięki takiemu rozwiązaniu adresy są łatwe do zapamiętania (zamiast np. adresu 126263 jest www.tombraider.com).

Drugim ułatwieniem są różnego typu specjalne serwisy internetowe, umożliwiające przeszukiwanie Internetu i odnajdywanie stron WWW z informacjami na podany temat. Istnieje kilka typów takich serwisów: wyszukiwarki, katalogi internetowe oraz multiwyszukiwarki.

Pierwsze z nich automatycznie gromadzą dane o stronach WWW i umożliwiają potem przeszukanie powstałej w ten sposób bazy adresów.

W katalogach znajdują się adresy stron, dokładnie sprawdzone przez specjalistów, a później umieszczone w odpowiednim dziale tematycznym (np. w dziale „gry"). Multiwyszukiwarki umożliwiają przesłanie zapytania do kilku serwisów jednocześnie.

Dzięki tym rozwiązaniom szperanie w zasobach Internetu jest naprawdę łatwe i przyjemne.

Adresy internetowe

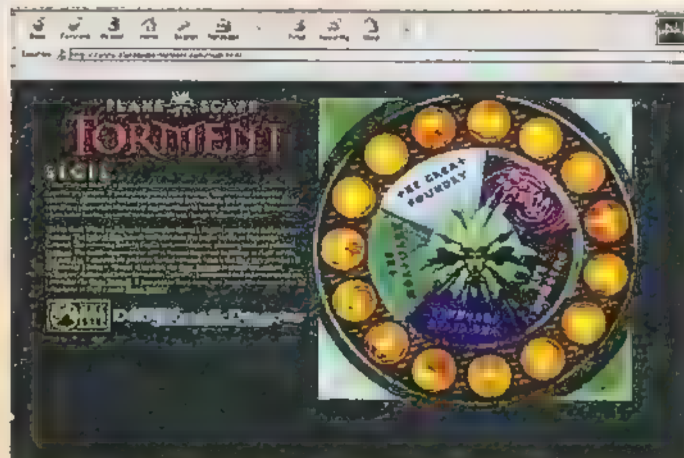
Większość gier komputerowych (a także wiele innych różnych produktów) posiada własne strony WWW.

Zanim zaczniesz szukać informacji przy pomocy wyszukiwarki, spróbuj wykorzystać swoją wiedzę na temat zasad tworzenia adresów internetowych.

Większość adresów zaczyna się od www, a kończy na com (skrót od commercial, czyli komercyjne). Jeżeli poszukiwana strona znajduje się na serwerze w innym kraju niż USA, to po com dodaje się skrót oznaczający ten kraj (dla Polski pl). Adres strony w Polsce powinien wyglądać więc tak: www.jakiśwyraz.com.pl. Czyli tak naprawdę trzeba tylko wiedzieć, co wpisać po www i przed com.pl. W przypadku gier jest to przeważnie ich tytuł. Na przykład informacje o RPG Planescape Torment znajdują się na stronie www.planescape-torment.com.

Można też spróbować znaleźć stronę wydawcy lub producenta gry. Adres np. firmy Interplay to www.interplay.com.

Wpisując adres stron musisz pamiętać, że czasami opuszczana jest część com, tzn. zamiast www.jakiśwyraz.com.pl jest po prostu www.jakiśwyraz.pl.



Na stronie poświęconej wyłącznie Planescape Torment można znaleźć wiele przydatnych informacji i ciekawostek na temat gry

w Sieci

Wyszukiwarki

Nie wszystkie strony w Internecie mają jednak proste adresy. Dotyczy to przede wszystkim stron, które tworzone są przez prywatne osoby, a nie firmy. Jeśli szukasz takiej witryny internetowej i nie udało ci się odgadnąć jej adresu (patrz ramka Internetowe adresy), będziesz musiał skorzystać z wyszukiwarki.

Są to specjalne serwisy internetowe, które automatycznie przeszukują Internet i nieustannie gromadzą informacje dotyczące stron WWW. Później możesz także za ich pomocą przeszukać powstałą w ten sposób bazę danych, która może liczyć nawet kilkaset milionów adresów.

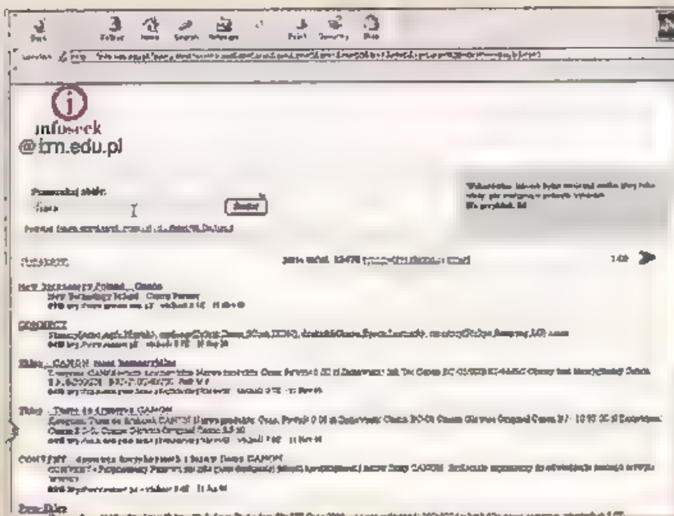
Niezmiernie ważna jest skuteczność wyszukiwarki. To od niej zależy, czy po wpisaniu pytania otrzymasz przydatne czy zupełnie bezwartościowe adresy.

Najpopularniejsze i najlepsze światowe wyszukiwarki to:

HotBot (www.hotbot.com), Alta Vista (www.altavista.com), Google (www.google.com), Northern Light (www.northernlight.com).

Polskie wyszukiwarki mają dużo skromniejsze bazy danych – „jedynie" kilka milionów stron.

Najpopularniejszy jest polski Infoseek (infoseek.icm.edu.pl) oraz polska AltaVista (www.altavista.pl). Ich niewątpliwą zaletą jest wyszukiwanie stron internetowych z informacjami w naszym ojczystym języku.



Jeżeli szukasz informacji w polskim języku, na pewno powinieneś skorzystać z wyszukiwarki Infoseek (infoseek.icm.edu.pl)

Internetowe katalogi

Zupełnie inna zasada przyświecała twórcom internetowych katalogów.

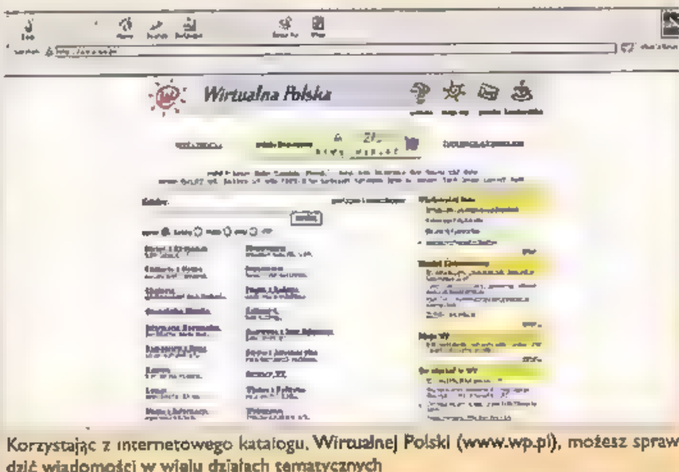
W pewnym stopniu pełnią one rolę sieciowych książek telefonicznych. Inaczej niż w przypadku wyszukiwarek, tutaj rolę automatycznego przeszukiwacza Sieci przejęli ludzie. Odwiedzili oni wiele stron WWW, które sprawdzili pod kątem treści oraz formy i ocenili ich ewentualną przydatność dla innych użytkowników Internetu. Jeżeli ocena ta wypadła pozytywnie, to stworzony został krótki opis strony, który razem z adresem umieszczono w bazie danych.

Drugą różnicą jest to, że strony znajdujące się w bazie danych internetowych katalogów są podzielone na kategorie tematyczne.

Dzięki temu łatwiej możesz znaleźć witryny, zawierające interesujące cię w danej chwili informacje. Jeżeli np. szukasz wiadomości o piłce nożnej, wybierasz najpierw dział „Sport", a następnie „Piłka Nożna".

Najlepszy internetowy katalog to Yahoo! (www.yahoo.com).

W Polsce o to miano walczą dwa dobre katalogi internetowe: Wirtualna Polska (www.wp.pl) oraz Onet (www.onet.pl).



Korzystając z internetowego katalogu, Wirtualnej Polski (www.wp.pl), możesz sprawdzić wiadomości w wielu działach tematycznych

TiPSY

Najczęściej pojawiające się skróty w adresach

WWW – World Wide Web, czyli Ogólnoświatowa Pajęczyna. Skrót oznaczający stronę internetową. Wpisywany na początku adresu

Com – commercial – komercyjny. Skrót pojawiający się w adresach firm, zwykle na końcu

Co – używany zamiast com w Anglii

De – oznacza, że strona znajduje się na serwerze w Niemczech

Pl – strona znajduje się na serwerze w Polsce

Se – strona jest na serwerze w Szwecji

Uk – ta strona znajduje się na serwerze w Anglii

Gov – goverment, czyli rząd. Skrót używany przez organizacje rządowe (zamiast com)

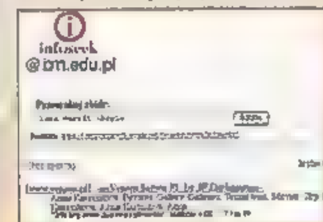
Jak szukać, żeby znaleźć

Internetowe szperacze na pewno bardzo ułatwiają odnalezienie poszukiwanych stron wśród dużej liczby informacji, znajdujących się w ich bazach. Musisz jednak jak najbardziej ułatwić im pracę i precyzyjnie „wyrazić" swoje życzenie.

Jeżeli niedokładnie przedstawisz pytanie, zamiast przydatnych adresów otrzymasz listę kilkudziesięciu lub nawet kilkuset zupełnie nieprzydatnych stron. Nie możesz za to winić przeszukiwarki. W końcu skąd ma wiedzieć, że kiedy wpisujesz hasło „piłka", to chodzi ci o piłkę nożną, a nie piłkę do metalu. A oto kilka przydatnych rad, dotyczących zadawania pytań przeszukiwarkom.

Im więcej, tym lepiej

Podawaj co najmniej kilka słów, które powinny pojawić się na stronach o poszukiwanej przez ciebie tematyce. Staraj się wybierać wyrazy charakterystyczne dla danego tematu.



Tylko jeżeli dokładnie wpiszesz pytanie, otrzymasz dokładną odpowiedź

Lara + Croft –Boyle

Jeśli interesują cię tylko informacje o Larze Croft, a wyszukiwarka odnajduje także strony poświęcone aktorce Larze Boyle, to musisz użyć znaku „-" i odjąć ze swojego pytania nazwisko aktorki. W ten sposób zaznaczysz, że jej nazwisko nie może pojawić się na wybranej przez wyszukiwarki stronie. Natomiast znak „+" oznacza, że na stronie koniecznie ma znaleźć się nazwisko Croft.

„FIFA 2000"

Dzięki wykorzystaniu cudzysłowów odnajdziesz strony poświęcone tej grze, a nie organizacji FIFA czy rokowi 2000.

Canon zamiast canon

Jeżeli podajesz nazwy własne używaj dużych liter. Jeśli wpiszesz „canon", znajdziesz strony poświęcone armatom, działom, itp. Dopiero dzięki „Canon" trafisz na stronę producenta m.in. drukarek komputerowych.

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina. Zdjęcie: Roman Job

Internetowe serwisy dla graczy



Serfowanie po Internecie staje się coraz bardziej popularnym „sportem". Zamiast tracić czas na bezcelowym szperaniu w sieci, proponujemy serwisy dla prawdziwych graczy

Serwisy Internetowe dla graczy są to wirtualne gazety, poświęcone grom. Znajdziesz tu wszystko na ich temat: nowości, recenzje, rozwiązania do gier a nawet dema. Najważniejsze jest jednak to, że **są w zasadzie bezpłatne** i czynne 24 godziny na dobę. Jedyne koszty jakie musisz ponieść to opłata za połączenie z Internetem. Serwisy są odświeżane z różną częstotliwością codziennie, raz na tydzień lub raz na miesiąc. Żeby ci przybliżyć jak taki serwis funkcjonuje i co tam można znaleźć, przedstawiamy przeciętną strukturę Internetowego serwisu dla gracza.

Nowości

Zwykle jest to pierwsza strona całego serwisu i jest poświęcona bieżącym wydarzeniom branży komputerowej na całym świecie. Można powiedzieć, że jest to coś w rodzaju dziennika dla Internautów. Znajdziesz tu najnowsze informacje o twoich ulubionych grach, programach, demach, na które od dawna czekałeś, screenach z gier i firmach produkujących gry. Takie serwisy pracują podobnie do gazet o grach komputerowych, które zapewne kupujesz. Najczęściej współpracują one bezpośrednio z producentami i dystrybutorami gier. Serwisy Internetowe są najszybszym ośrodkiem informacji, ponieważ nie tracą czasu na drukowanie, jak to jest w przypadku gazet. Jak tylko dostaną nowe informacje od razu umieszczają je na Sieci. Niestety dostęp do Internetu w dalszym ciągu jest w Polsce ograniczony i bardzo drogi co sprawia, że serwisy są jeszcze mało znane i mało popularne.

Zapowiedzi

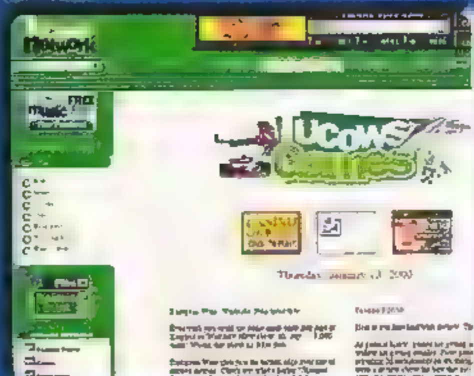
W żadnym serwisie nie może zabraknąć zapowiedzi. Jest to jeden z ciekawszych działów, ponieważ dzięki niemu możesz zajrzeć niemal, że bezpośrednio na deski kreślarskie ludzi pracujących nad grami. Z pewnością jesteś ciekawy jak powstają gry i jak dalece są zaawansowane w całym, skomplikowanym systemie produkcji.

Recenzje

Najważniejszy chyba dział z całego serwisu. Tu zwykle znajdziesz recenzje ostatnio wydanych gier. Dowiesz się czy warto wydać pieniądze na tą, jedyną, długo oczekiwaną grę czy lepiej zostawić kasę na inną, ciekawszą gierkę. Recenzje bywają za-

http://icm.games.tucows.com

Znany serwis z rodziny Tucows, który posiada swój serwer również w Polsce, dzięki czemu strona otwiera się w dość szybko. Znajdziesz tu bogate archiwum wersji gier demonstracyjnych.



http://www.pc.com.pl

Jedna z najszybszych, polskich stron, jeżeli chodzi świeże o informacje, które są wymieniane każdego dnia. Co tydzień są tu umieszczane nowe dema gier.



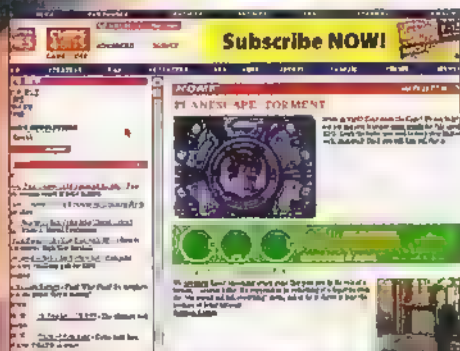
http://www.gamesdomain.com

Międzynarodowa strona dla graczy, posiada serwery w wielu państwach na całym świecie. Jest bardzo lekka i otwiera się bardzo szybko. Co kilka dni są na niej umieszczane najnowsze dema gier.



zwyczaj długie i wyczerpujące, ponieważ nie ma tu żadnych ograniczeń. Pozostaje jeszcze tylko pytanie, czy i na ile możemy zaufać recenzentowi? W tym celu podpowiemy ci adresy sprawdzonych serwisów w ramce na dole strony.

Galerie

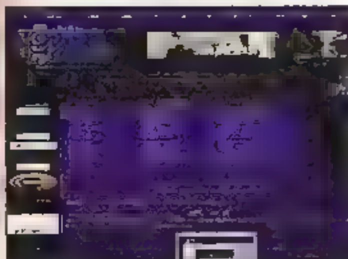


http://www.cdmag.com - Zagraniczny serwis o grach, jeden z większych i najbardziej popularnych

Fotki, zdjęcia, arty, screeny, postacie z gier po prostu wszystko, co tylko dusza zapragnie. Wiele serwisów prezentuje tylko materiały z ostatnich 10 lub 20 najlepszych gier. Niektóre serwisy mają archiwum, w którym znajdziecie screeny z poprzednich miesięcy. Ale należy pamiętać, że serwisy są raczej nastawione na to co się dzieje aktualnie w branży.

Rozwiązania do gier

Na pewno przytrafiło ci się nieraz utknąć w grze na dobre. Najlepiej znają to miłośnicy przygodówek, ale nie tylko. Zamiast siedzieć przed komputerem i godzinami szukać rozwiązania możesz skorzystać z pomocy. Co prawda my nie jesteśmy zwolennikami przechodzenia gier z opisami ale sami wiecie, że czasami inaczej się nie da. Tak więc te strony są zazwyczaj uporządkowane alfabetycznie i występują jako pliki tekstowe lub dokumenty html. W przypadku plików txt jest to tylko czysty tekst natomiast przy stronach html są również obrazki i screeny, które często są bardzo pomocne.



http://www.vd3d.net - jedna z nielicznych stro, na której znajdziesz wywiady z autorami gier

Tipsy

Tipsy czyli kody do gier, krótkie komendy, które nieraz uratowały ci życie, często znajdują się we wspólnym dziale razem z rozwiązaniami. Podobnie do rozwiązań są uporządkowane alfabetycznie. Ukazują się w serwisie dość szybko po ukazan u się gry w sklepach. Bardzo często można ściągnąć kody do wersji demo, które nie pasują zresztą do pełnej wersji gry.

Download

Najbardziej oblegany przez Internautów dział. To tu umieszczone są wersje demonstracyjne gier i programów. Przeciętne demo ma około 50 MB, ale są takie, które zajmują nawet do 200 MB. Jeżeli mówimy o polskich serwisach, załadowanie pliku o rozmiarach 50 MB zajmuje przy łączu stałym około 30 minut. Natomiast, jeżeli korzystasz z modemu, zajmie ci to w granicach 3 godzin. Jeśli chciałbyś ściągnąć demo gry z zagranicznego serwisu, to radzimy tylko na łączu stałym. Poza demami znajdziesz tu trainery, filmy, dodatkowe mapy poziomów, skiny postaci (Quake), muzykę z gier i wiele innych ciekawych rzeczy.

http://www.games.net.pl - Strona poświęcona głównie nowinkom ze świata gier



Sterowniki i patche

Czasami bywa tak, że kupujesz od kolegi np. kartę dźwiękową, ale bez sterowników. Nie wpadaj od razu w pan kę ponieważ prawie wszystkie sterowniki (drivery) znajdziesz na serwisach internetowych. Są to małe pliki, które ściągniesz w kilka minut. Natomiast patche są to poprawki do pełnych wersji gier. Nawet w kilka tygodni po wydaniu gry producent nadal pracuje nad jej ulepszeniem, a gotowe Patche umieszcza na stronach Internetowych. Statystycznie do jednej gry ukazuje się około 3 Patchy.

Sterowniki i patche

W tym miejscu znajdziesz adresy stron, które polecają autorzy serwisów Internetowych. Mogą to być adresy stron producentów gier (www.westwood.com), dystrybutorów (www.cdprojekt.com.pl) i innych serwisów. Nie muszą to być koniecznie witryny związane tematycznie z grami mogą to być na przykład strony z muzyką (www.mp3.com.pl).

Słownik

Łącze stałe
Łącze stałe jest to jeden z wielu sposobów podłączenia do Internetu na stałe. Płacąc abonament miesięczny masz dostęp do sieci 24 godziny na dobę.

Modem
Modem jest to urządzenie, przy pomocy którego połączysz się z Internetem. Jednak w tym przypadku korzystasz z łącza np. TPSA i płacisz za każdą minutę połączenia.

Download
Download (ang. załaduj). Dział serwisów Internetowych, w których znajdują się pliki gotowe do załadowania na twój komputer.

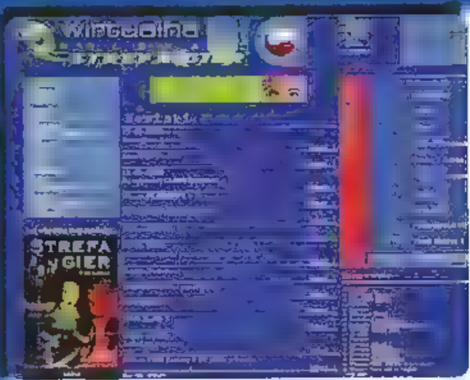
http://www.valhalla.com

Valhalla jest jednym z pierwszych polskich serwisów, istnieje już bardzo długo, jednak jest dość rzadko odświeżana. Posiada duże archiwum, a co ważniejsze są tu także strony tematyczne kultowych gier.



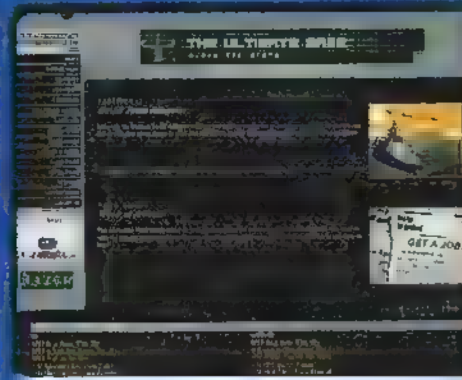
http://www.gry.wp.pl

Jeden z najbardziej znanych polskich serwisów dla graczy, prowadzony przez Wirtualną Polskę. Otwiera się błyskawicznie. Często odświeżany.



http://www.avault.com

Zagraniczny serwis internetowy dla graczy. Jeden z lepszych i najbardziej rozbudowanych. Codziennie znajdziesz tu nowe informacje na temat gier i ich producentów oraz tipy i rozwiązania.



Świat To Za Mało 007



Genialny konstruktor Q był ojcem wszystkich wynalazków, które ratowały życie Bonda. Ten zrzędliwy staruszek ukrywał swoją sympatię do agenta 007, ale nie przestał go lubić nawet wtedy, kiedy James zabrał mu jego specjalnie szykowaną na wyprawy na ryby superłódź (złośliwi twierdzili, że Q zamierzał łowić przy jej pomocy rekiny ludojady)

CZASZA SPADOCHRONU

Kiedy na horyzoncie pojawiają się czasze spadochronów, może to oznaczać atak śnieżnolotni. Ich ofiara może nie zdawać sobie sprawy z zagrożenia. Do spadochronu doczepiony jest specjalny, bardzo niebezpieczny pojazd bojowy

ŚNIEŻNOLOTNIA – PARAHAWK

Połączenie lotni i pojazdu śnieżnego. Napędzana przez wiatrak, znajdujący się z tyłu. Kiedy tylko wyląduje na ziemi, odłącza spadochron i mknie po śniegu z bardzo dużą szybkością. Oczywiście jest uzbrojona po zęby (m.in. w karabiny maszynowe). To wyjątkowo zabójcza broń

PUSZYSTA KURTKA

Ucieczka Bonda powiodła się dzięki zręczności agenta, świetnym nartom, okularom Calvina Kleina i specjalnej pompowanej kurtce z laboratorium Q, która ochroniła Jamesa przed lawiną

ŁÓDŹ Q (Q BOAT)

Najnowszy i najukochańszy wynalazek Q. Bond przejął go w swoje ręce, jeszcze zanim łódź została ukończona! Ścigacz potrafi wchodzić z piskiem „opon" w zakręty i posiada jeszcze wiele innych ukrytych funkcji.

KOKPIT Q BOAT

Mała łódź wyposażona jest w elektroniczny kokpit. Jej kierowca musi przejść specjalne i złożone szkolenie, pozwalające na prowadzenie tego cacka. Oczywiście Jamesa Bonda nie obowiązują zasady...

ŁÓDŹ KOBIETY ZABÓJCY

W czasie postoju służy jako wyrzutnia rakiet. Wyposażona w niezłą broń (wyrzutnia rakiet, karabin maszynowy), może jednak strzelać tylko do przodu. Bardzo szybka, ustępuje tylko Q BOAT

NAJNOWSZY WÓZ BMW Z8

Prędkość 100 km/h rozwija w ciągu 4.1 sekundy (szybszy np. od Ferrari 500 Maranello). Opancerzony i uzbrojony. Może być zdalnie sterowany. Ma też sześć uchwytów na kubeczki (na pewno z Martini)

Swoje wspaniałe sukcesy agent 007 zawdzięcza w dużym stopniu własnemu sprytowi, opanowaniu i umiejętnościom. Jednak nie żyłby tak długo, gdyby nie Q (skrót od quartermaster - kwatermistrz). To z pracowni tego konstruktora pochodziły najróżniejsze gadżety, dzięki którym 007 wychodził cało z wielu opresji. Wystarczy przypomnieć wybuchającą pastę do zębów, namagnesowany zegarek, czy różne samochody. Q zawsze sprawiał wrażenie, że swoją współpracę z Bondem traktuje jako zło konieczne. Wynikało to na pewno z faktu, że 007 bardzo rzadko oddawał z powrotem wypieszczone zabawki Q w jednym kawałku. Również ostatni film z serii – „Świat To Za Mało", jest pełny różnych wynalazków konstruktora, z których Bond najbardziej docenił chyba prześwietlające okulary (dzięki temu mógł oglądać ludzi bez strojów). Jednak dla Q ten film był wyjątkowy. W jednej ze scen przedstawia on Bondowi swojego asystenta R. Na pytanie, czy zamierza iść na emeryturę, odpowiada: „Zawsze starałem się nauczyć cię dwóch rzeczy: po pierwsze nigdy nie pozwól, żeby zobaczyli jak krwawisz. Po drugie: zawsze miej gotowy plan ucieczki".

Desmond Llewelyn, aktor, który grał Q prawie od samego początku, zginął w wypadku samochodowym w grudniu 1999 roku. Tak więc wraz z jego śmiercią odszedł też Q. Odtwórca roli agenta, Pierce Brosnan, powiedział po jego śmierci: „Może być wielu Bondów, ale tylko jeden Q".

ZIMNA KREW

Wszystkie gadżety Q, które dostał Bond, na pewno nie raz uratowały mu życie (np. Omega w podziemnym poligonie). Jednak wszystkie te wynalazki nie byłyby przydatne, gdyby nie umiejętności Bonda

ZEGAREK OMEGA SEAMASTER

Występuje w kolejnym, trzecim już filmie o przygodach 007. W tym małym zegarku ukrywa się hak z liną, napędzany przez mechanizm zdolny do udźwignięcia dwóch osób. Dzięki niemu Bond już po raz drugi ratuje życie. Do tego, jak każdy dokładny Anglik, zawsze może na nim sprawdzić, czy już pora na herbatkę o piątej (nawet przebywając pod wodą)





Jeszcze niedawo takie technologie, jak telewizory plazmowe, były tylko atrakcjami produkcji sf, przedstawiającymi XXI wiek..

Telewizory XXI wieku

Telewizory kineskopowe wciąż niepodzielnie królują w naszych domach. Już jednak w niedalekiej przyszłości mogą zostać zastąpione przez nową technologię. W dużym stopniu jest to spowodowane konkurencją pomiędzy producentami telewizorów, którzy robią wszystko, aby to właśnie ich produkty były najlepsze i doskonale się sprzedawały.

Dzięki temu będziesz mógł oglądać bardzo ostry obraz na zupełnie płaskich monitorach, które bez problemu powiesisz na ścianie, a nawet na suficie.

Co więcej – jakość programów nie pogorszy się nawet wtedy, kiedy będziesz je oglądał siedząc nie na wprost ekranu. Jest to możliwe dzięki zupełnie płaskiej powierzchni monitorów.

Brzmi to nieprawdopodobnie? Okazuje się jednak, że wszystkie te możliwości już dziś oferują telewizory plazmowe. Są one na razie bardzo drogie (około 40 000 zł), ale jak wiele nowych technologii, na pewno z upływem czasu stanieją i będą łatwiej dostępne. W ciągu ostatniego roku ich ceny spadły o połowę.

Monitory plazmowe mają przekątną ekranu aż do 105 cm (42 cali) i grubość 8,5 do 15 cm. Dzięki temu wyświetlany przez nie obraz jest niesamowicie ostry, a barwy czyste jak kolory tęczy. Doskonałej jakości jest też dźwięk, który w wielu modelach telewizorów przekazywany jest w Dolby Surround (system, w który wyposażone są dobre kina). W ten sposób widz czuje się tak, jakby znajdował się niemal w samym środku akcji filmu

W większości nowocześniejszych modeli tuner telewizora przystosowany jest nie tylko do wszystkich standardów światowych (polski PAL, nowy PALplus, francuski SECAM, amerykański i japoński NTSC), ale także potrafi sam dostosować się do systemu wymaganego w danym kraju. Dodatkowe wyjścia i wejścia umożliwiają podłączenie komputera, magnetowidu, kamery i innych urządzeń cyfrowych.

Zaletą telewizorów plazmowych jest także to, że są one bardzo płaskie. Dlatego możesz je postawić lub powiesić prawie w każdym miejscu swojego mieszkania.

Czym jest plazma?

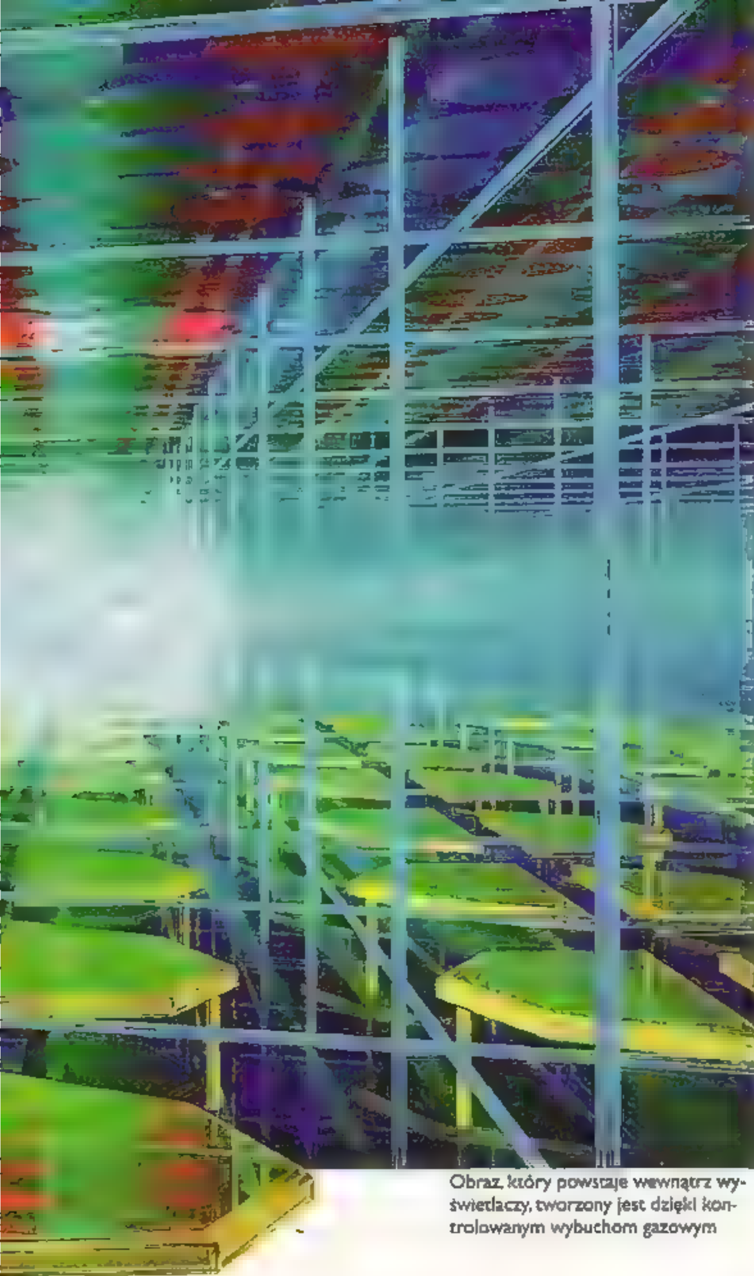
Słowo to pochodzi z języka greckiego i oznacza tyle co formowanie. Natomiast fizycy nazywają plazmą całkowicie lub częściowo zjonizowany gaz (składający się z jonów i elektronów). Jak wiadomo, każda materia może występować w jednym z trzech stanów: stałym (np. lód), ciekłym (woda), lub lotnym (para). Są to trzy podstawowe stany skupienia. Jednak fizycy wyróżniają jeszcze jeden stan: promieniowanie. Monitor może funkcjonować właśnie dzięki połączeniu gazów szlachetnych i promieniowania UV (takiego, jakie najczęściej używane jest w neonach). Doprowadzany do telewizora plazmowego prąd, powoduje pewne reakcje w wyświetlaczu, w efekcie których zostaje zamieniony w promienie, czyli światło. Dokładna budowa monitora plazmowego przedstawiona jest w ramce obok.

Telewizory plazmowe mogą mieć bardzo szerokie zastosowanie, m.in. zastępując takie urządzenia jak terminal informacyjny na lotnisku lub dworcu kolejowym. Z pewnością będą także przydatne w szkołach i salach konferencyjnych.

Wyświetlacze plazmowe można powiesić na ścianie, suficie, albo je po prostu postawić

Dzięki płaskiemu ekranowi obraz widać nawet pod kątem nawet 160 stopni

Konsultacja:
Jacek Wiśniewski,
Philips Polska



Obraz, który powstaje wewnątrz wyświetlaczy, tworzony jest dzięki kontrolowanym wybuchom gazowym



Tak działa telewizor plazmowy

Wyświetlacze gazowo–plazmowe wykorzystują technologię opracowaną na podstawie budowy monitorów ciekłokrystalicznych. Są różne typy monitorów plazmowych, ale ogólna zasada ich działania jest taka sama.

Pierwsze wyświetlacze plazmowe zostały skonstruowane już w 1966 roku w Illinois w USA. Dopiero jednak w 1990 roku powstał pierwszy kolorowy wyświetlacz. Od tego czasu rozpoczął się wyścig wszystkich znanych producentów monitorów i telewizorów. Każdy stara się udoskonalić swoje technologie i przegonić konkurentów. Jednak w sklepach telewizory plazmowe pojawiły się dopiero niecały rok temu.

Podstawowe elementy wyświetlacza

Bariery pomiędzy pojedynczymi komórkami rozdzielają poszczególne kolory



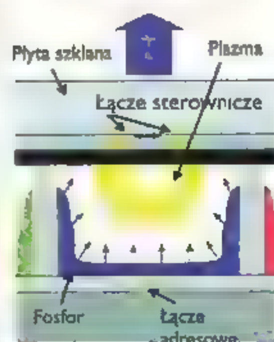
Te przewodniki (łącza adresowe) są zbudowane z metali szlachetnych doskonale przewodzących prąd

Budowa monitora plazmowego

Wyświetlacz plazmowy ma minimalną rozdzielczość 852x480 pikseli. Na całej jego powierzchni mieści się wtedy 408.960 punktów, a każdy z nich podzielony jest na trzy oddzielne komórki - czerwoną, zieloną i niebieską. W sumie na ekranie mieści się aż 1.226.880 komórek plazmowych. Najnowsze modele telewizorów plazmowych mają nawet do 3 milionów komórek (w zależności od stopnia skomplikowania monitora).

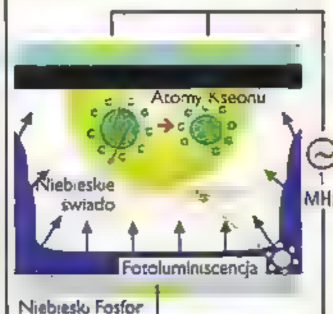
Budowa wyświetlacza w dużym uproszczeniu przypomina strukturę kanapki. Na górze i na dole znajdują się szklane płyty, a między nimi umieszczone są komórki (o wymiarach 0,2x0,6 mm). Pod wpływem prądu elektrycznego mieszanki gazów szlachetnych w połączeniu z fosforem nadają komórkom konkretne kolory. Sygnał z tunera przesyłany jest zrobionymi z metalu łączami adresowymi, które znajdują się po wewnętrznych stronach płyt.

Budowa komórki plazmowej



Każdy kolorowy punkt na ekranie jest zbudowany z trzech podstawowych barw: czerwonej, zielonej i niebieskiej. Dlatego też na każdy punkcik na ekranie przypadają trzy komórki wyświetlające takie właśnie kolory

Plazma w akcji



Kiedy wzbudzona plazma (Kseon) rozładowuje się, emituje promieniowanie ultrafioletowe. Pod jego wpływem fosfor świeci światłem widocznym dla ludzkiego oka. Jego barwa zależy od rodzaju związku fosforu, znajdującego się w komórce

Plazma w ruchu

Plazma zostaje uaktywniona dopiero wtedy, kiedy przez łącza adresowe zaczyna płynąć prąd. Wzbudza on elektrony (zielone kropeczki na obrazku) atomów Ksenonu, które uwalniają otrzymaną energię w postaci fal ultrafioletowych.

Fosfor (niebieski kolor na obrazku), pochłania całe promieniowanie UV, a następnie otrzymaną w ten sposób energię emituje w postaci promieni świetlnych, widzianych przez człowieka. Ich barwa zależy od typu związku fosforu użytego w komórce. Tak powstaje obraz na ekranie monitora.

Od kineskopu do plazmy







Monitor kineskopowy

- przede wszystkim jest najtańszy (14 calowy monitor kupisz już nawet za około 600 zł)
- z uwagi na swoje rozmiary zwykle zajmuje dużo miejsca i jest bardzo ciężki
- wydziela dużo ciepła
- jest czuły na fale elektryczne i magnetyczne, które wywołują na ekranie fioletowe przebarwienia
- zużywa dużo prądu
- wydziela szkodliwe dla oczu promieniowanie

Monitor ciekłokrystaliczny

- zajmuje mało miejsca i jest płaski (podobnie jak monitor plazmowy)
- jest bardzo lekki (około 4-5 kg)
- linia obrazu kończy się dokładnie przy obramowaniu
- kąt widzenia 160 stopni, bez zniekształceń
- jest bardzo drogi
- delikatna konstrukcja, którą można łatwo uszkodzić
- monitory ciekłokrystaliczne najczęściej stosowane są w komputerach przenośnych (laptopach)

Monitor plazmowy

- jeden z największych monitorów, ma przekątną aż do 105 cm (42 cali) i 12 cm grubości
- kąt widzenia 160 stopni, bez zniekształceń
- jest bardzo lekki (w stosunku do swojej wielkości)
- dobra ostrość nawet przy samych krawędziach obrazu
- jest bardzo płaski (wszędzie się zmieści)
- zbyt wysoka cena
- nowa technologia i dlatego mało sklepów posiada je w ofercie

Tekst: Ulrike Goressen, Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

FUN

ŻARTY

Gatunki gier zna chyba każdy. Jednak czasami trudno połapać się w różnych określeniach. Co oznacza skrót FPP? Czym różni się RPG od RTS i RPS? Wyobraź sobie taką rozmowę dwóch graczy:
„Gram sobie w eFPePe, a tu on mnie sfragował. Nic dziwnego, kampowałem sobie na dachu, ale nie myślałem, że mnie zobaczy. Dobrze, że akcja była taka szybka, a endżin bajer. Przełączyłem się na TePePe..." Wystarczy? Znasz wszystkie gatunki? To na pewno wiesz, do których rodzajów pasują poniższe opisy.

1. Alicja obudziła się wcześnie rano. Na stole stała buteleczka z napisem „Wypij mnie...". „OK" – pomyślała dziewczynka. Stół był jednak baaardzo duży, a Alicja miała tylko metr wzrostu i nie mogła do niego dosięgnąć. Od czego jednak szare komórki. Dziewczynka wzięła miotłę, naoliwiła ją oliwą z oliwek (wycisnęła ją z wycieraczki), wzięła rozbieg i bach... odbiła się na miotle jak skoczek, wskoczyła na lampę, a z niej na stół! „No proszę" – powiedziała – „Tym razem było łatwo".

2. Alicja obudziła się wcześnie rano. Na stole stała buteleczka z napisem „Wypij mnie...". „OK" – pomyślała dziewczynka – „najpierw muszę wypić mleko". Wsiadła w swój superwóz i pomknęła do sklepu. Droga była śliska, a Alicja nie hamowała nawet na najostrzejszych zakrętach. Po drodze nawet zepchnęła na drzewo inny samochód. „Hej! Z drogi! Jadę po dawkę wapna!".

3. Alicja obudziła się wcześnie rano. Ze słodkiego snu wyrwał ją dziwny odgłos. Ktoś do niej strzelał. Pewnie chodziło o tę buteleczkę, która stała na stole. No nie, pomyślała dziewczynka. To moja własność! Alicja chwyciła pistolet na wodę i ruszyła bronić swojego domostwa.

4. Alicja obudziła się wcześnie rano. Od razu zauważyła, że po całym pokoju latają małe buteleczki na platformach. Instynktownie wiedziała, że musi je wszystkie pozbierać. Zrobiła duuuży skok i znalazła się na pierwszej platformie! Potem słuup i na druuuuuuuuuu... To była przepaść... A więc od początku: Alicja obudziła się wcześnie rano...

5. Alicja obudziła się wcześnie rano. Na stole leżały resztki buteleczki z napisem „Złóż mnie". Dziewczynka była bardzo mądra i dlatego od razu wiedziała, że nakrętka od butelki musi być na samym dole, a wypukły brzuszek na górze. Zaraz, zaraz... Dwie godziny później... A może brzuszek na dole, a nakrętka w środku? Trzy godziny później... Brzuszek w środku?

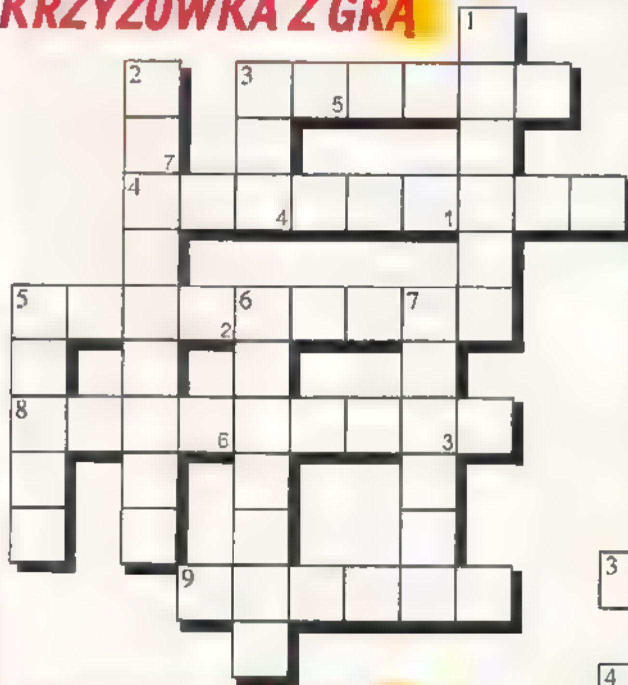
6. Alicja wstała... Bumm. Zgrzyt, chrup... kwęk... Eskape. Errorrrrrr. Fatal errorrrr... AAAAAAAAAA!!!!!!!!

2X Atlantis 2, 2X Kroniki Czarnego Księżyca & 1X Rollcage

Nagrody ufundował CD PROJEKT

Tym razem mamy dla Was zadanie trudniejsze niż w poprzednim numerze! Zamiast jednej krzyżówki są aż cztery. Wystarczy jednak rozwiązać jedną z nich, żeby dostać nagrodę. Im więcej rozwiążesz krzyżówek, tym bardziej rosną Twoje szanse na wygraną! Warto więc wysilić szare komórki. Nagrody rozlosujemy wśród tych osób, które do 17.11.00 przyślą kartki pocztowe z rozwiązaniem i kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

KRZYŻÓWKA Z GRĄ

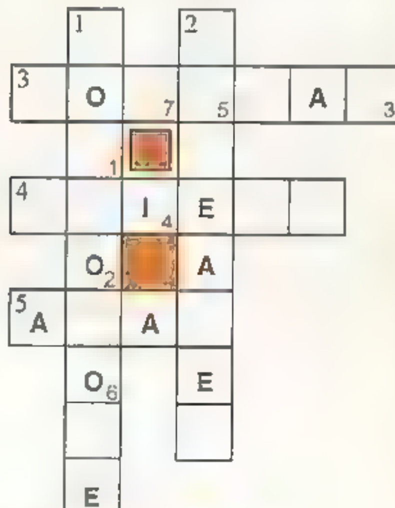


Litery z pól ponumerowanych w prawych dolnych rogach uszeregowane od 1 do 7 utworzą końcowe hasło - nazwę popularnej gry.

POZIOMO:
3) jednostka czasu;
4) firma Billa Gatesa;
5) program komputerowy;
8) potocznie o rodzaju systemu operacyjnego.
9) dusigrosz

PIONOWO:
1) ...www;
2) gra w szachy z wieloma partnerami;
3) ...obliczeniowa procesora;
5) firma komputerowa z jabłkiem w logo;
6) w wirtualnej spotykają się internauci;
7) zworka na płycie

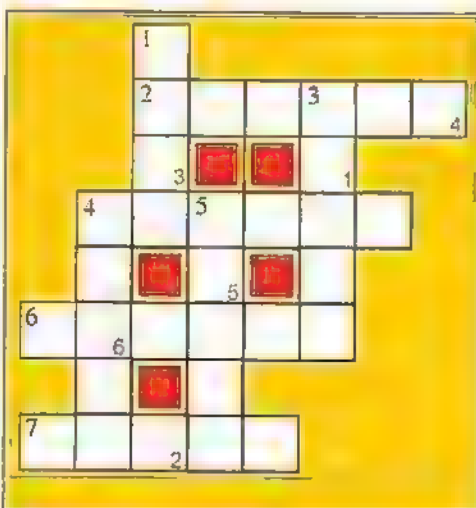
Z SAMOGŁOSKAMI



Dla ułatwienia w diagram zostały wpisane wszystkie występujące samogłoski. Litery z pól ponumerowanych od 1 do 7 utworzą końcowe hasło.

POZIOMO:
3) jednostka promieniowania; 4) chichot; 5) grudniowy solenizant;
PIONOWO:
1) firma produkująca komputery Amiga; 2) urządzenie do archiwizowania danych

KRZYŻÓWKA



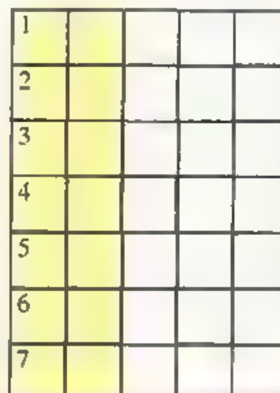
Litery z pól ponumerowanych od 1 do 6 utworzą hasło końcowe.

POZIOMO:
2) stanowi powierzchnię pracy w Windows; 4) język programowania; 6) okazja do skorzystania; 7) część interfejsu EIDE, komunikująca się z CD ROM
PIONOWO:
1) udostępnia Internet za pomocą telefonu i modemu; 3) autorskie, łamane przez piratów; 4) nielegalnie kopiuje i sprzedaje programy; 5) program instalacyjny

LOGOGRYF

Litery z kolorowych pól czytane rzędami utworzą końcowe hasło

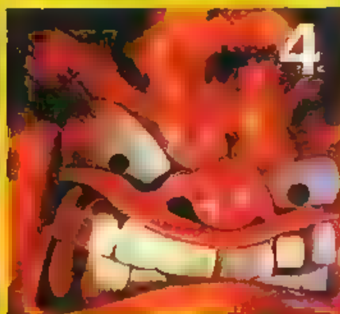
1) część pliku pomocy; 2) warszawski klub sportowy; 3) murawa; 4) duża beczka; 4) ...drive przyspiesza pracę komputera; 6) z niej ogień; 7) szalona dozwolona tylko w grach samochodowych



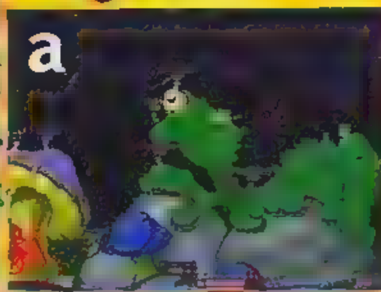








POŁĄCZENIA





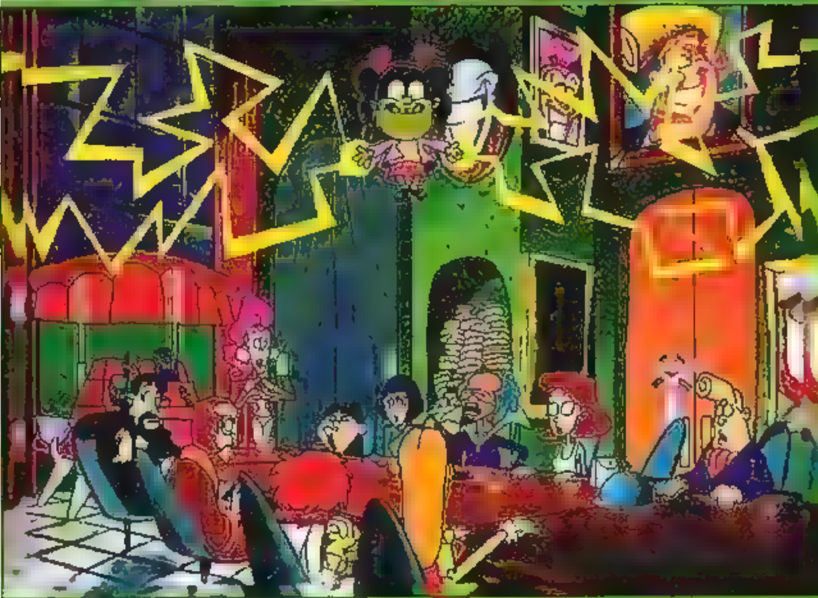




W jednych grach grafika jest kolorowa, w innych mroczna. Wszystko zależy od klimatu gry i poruszanego przez nią tematu. Wiele zdjęć jest tak charakterystycznych, że już na pierwszy rzut oka możesz rozpoznać, z jakiej pochodzą gry. Czasami jednak zadanie jest o wiele trudniejsze. A czy Ty potrafisz odgadnąć, które ze zdjęć po prawej i lewej stronie pochodzi z tej samej gry?

Różowa Pantera
podobne obrazki

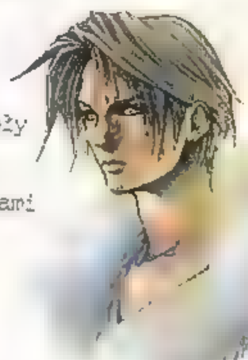




W Zamku odbyła się wspaniała impreza. Pierwsze zdjęcie zostało zrobione na początku przyjęcia, a drugie na końcu. Zabawa była naprawdę ostra i dlatego niektóre rzeczy (a dokładnie czternaście) wyglądają zupełnie inaczej. Ciekawe, które? Rozw. na str. 61

Co wiesz o FINAL FANTASY VIII

Wiesz wszystko o grach? To świetnie! Mamy dla Ciebie mały konkurs o FF8



1. Jaka dyscyplina sportu pojawia się w FF8?

a. koszykówka w ruinach szkoły
b. skoki do wody ze statku
c. piłka nożna z czarodziejkami

2. W grze można podróżować:

a. Latającym Ogrodem
b. Latającym Spodkiem
c. Latającym Dywanem

3. Części serii Final Fantasy było:

a. więcej niż wskazuje na to numerek przy tytule
b. trochę mniej (z tym pytaniem to podstęp...)
c. tyle samo (co za głupie pytanie!)

4. Laguna to:

a. nazwa statku kosmicznego Anugal czytana wspak
b. mężczyzna, który buszuje w śnie Squalla
c. kamienista, płytka zatoczka w Balambii

5. Zabójcza broń, GF, to:

a. Genialny Fortel (używany przez Mądre Istoty)
b. Guardian Force (bo chroni i czuwa)
c. Grasujące Fikumiku (zabija śmiechem)

Rozwiązanie zagadek:
Połączenia: 1C (Kroniki Czarnego Księżyca), 2D (Pizza Syndicate), 3B (Dark...), 4A (Worms Armageddon).
Co wiesz o...: 1A, 2A, 3A, 4B, 5B
Zanty: 1. Przygodówka, 2. Wyścig, ... Platformówka, ...
Gra logiczna ...

[illegible] informacje: temperatura [illegible] zużycie benzyny

[illegible]

[illegible]

[illegible] uliczce boksu (do 80 km/h [illegible]

[illegible] starcie lub przy [illegible]

[illegible] kierowca porozumiewa się z załogą w boksie

Tym przełącznikiem [illegible] wyświetlaczu przydatne informacje: dane o samochodzie lub czasy własnych okrążeń

[illegible] rozłożenie siły hamowania pomiędzy przednimi, a tylnymi kołami

[illegible] wania między prawymi, a lewymi kołami bolidu

[illegible]

Ostatnia deska ratunku. Gdy [illegible] cach, za pomocą tej dźwi- [illegible]

[illegible] kierowca może redukować [illegible]

KOKPIT SUPERBOLIDU FERRARI F-399

Tak wygląda kokpit superbolidu Michaela Schumachera, Ferrari F-399. Jak widać jest w nim pełno elektroniki. Bardzo ważne jest komunikowanie się zawodnika z obsługą techniczną w boksie. Ten element jest często zaniedbywany w komputerowych wyścigach

Cała prawda o... Wyścigach

[illegible] pełen [illegible] Wynalazki strzeżone są [illegible] koronne [illegible] kiedyś Nigel Mansell - angielski bohater Formuły 1 i Mistrz Świata z 1992 r.



WIRTUALNE KOKPITY

Samochodowe Grand Prix jest miejscem technologicznego współzawodnictwa, w którym niewielka nowinka techniczna może zadecydować o zwycięstwie lub porażce. Tajemniczy świat Formuły 1 od lat fascynował także producentów gier komputerowych. Powstało kilka bardzo dobrych realistycznych wyścigów, cieszących się dużym powodzeniem wśród znawców tego gatunku. Zadbano w nich o wiele elementów, które miały idealnie odwzorować sytuację, spotykaną na torach. Miłośnicy tych gier od lat dyskutują na temat realności odwzorowania prawdziwych wyścigów przez wirtualne symulatory. Bardziej wytrwali porównują nawet jak w stopklatce zachowanie samochodów na torach. CLICK! postanowił na początku przyjrzeć się, jak przedstawione są kokpity w wyścigach: GRAND PRIX LEGENDS, GRAND PRIX 1 i 2 w porównaniu z wnętrzem superbolidu Ferrari F-399 Michaela Schumachera. Okazało się, że większość bardzo poważnie wyglądających przycisków w wyścigach symulatorowych służy tylko do przekazywania informacji na temat gry. Na pewno wielu kierowców rajdowych chciałoby jednak mieć takie inteligentne samochody, jakie występują w grach o Formule 1.



Tak wygląda bolid Schumachera z zewnątrz. Prawdziwa czerwona błyskawica

SEZON '67 – GRAND PRIX LEGENDS



Wskaźnik ciśnienia oleju

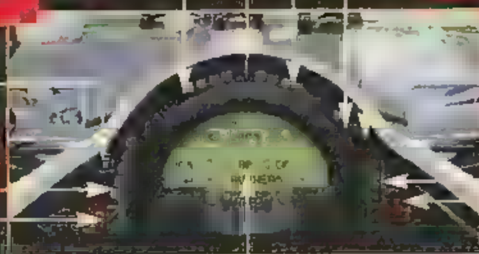
Obrotomierz

Dźwignia zmiany biegów

Wskaźnik temperatury silnika

W tej grze kokpit najbardziej przypomina ten znany z normalnych samochodów tego sezonu.

SEZON '94 – GRAND PRIX 2



Wskaźnik

Obrotomierz

graficznych

Sugerowany bieg (przy

Ułatwienia (np.

umiejętność przeciwników

jedziesz, które zajmujesz miejsce w wyścigu i ile zostało ci jeszcze okrążeń do przejechania

W kokpicie znajduje się wiele bardzo przydatnych funkcji, które jednak w większości dotyczą opcji obecnych w grze. Gdyby tak Schumacher mógł ustawić sobie poziom trudności gry, czy umiejętności przeciwników.

SEZON '98 – GRAND PRIX 3

Rozwijana prędkość

Na ile okrążeń wystarczy jeszcze paliwa

Sugerowany bieg

Odstępy czasowe do zawodnika, który cię bezpośrednio wyprzedza i do tego, którego ty wyprzedzasz

Liczba okrążeń pozostałych do przejechania

Użyty bieg

Obrotomierz



poziomu ... Im bardziej ... tym trudniej

wyścigu

które można ... automatyczna skrzynia biegów

Czas

Tak najprawdopodobniej będzie wyglądał kokpit w najnowszym symulatorze z serii GRAND PRIX. Gra pojawi się już niedługo i powinna odnieść duży sukces

Czujnik ruchu cały czas sprawdza czy ktoś znajduje się w danym pokoju. Dzięki temu komputer wie, kiedy regulować np. temperaturę

Kiedy zaczynasz rozmawiać przez telefon, magnetowid sam nagrywa twój ulubiony film. Kończysz rozmowę i oglądasz program od momentu, w którym przerwałeś

Technika rządzi w domu

Wyobraź sobie dom, w którym komputer wyręcza ludzi w wielu domowych obowiązkach. Życie mogłoby być wtedy o wiele [illegible]

Kiedy grasz w swoją ulubioną grę, na pewno ostatnią rzeczą, o której myślisz jest odrywanie się od komputera lub konsoli i robienie innych rzeczy. Co jednak zrobić, jeżeli wtedy właśnie zaczyna przeraźliwie dzwonić telefon, a w piekarniku skwierczy twoja pizza. Możesz spalić kolację lub nie odebrać telefonu. Gdyby tylko można było tak: wstajesz i idziesz do telefonu, a w tym samym czasie piekarnik podejmuje automatycznie decyzję, żeby włączyć tryb stand-by.

To wcale nie jest scenariusz filmu science fiction. Już dziś technologia jest tak dalece zaawansowana, że pieczę nad swoim mieszkaniem można zlecić domowemu komputerowi. Nad koncepcją tzw. inteligentnego domu z powodzeniem pracują na całym świecie specjaliści w takich firmach jak Sun, Siemens, Microsoft, NRC, IBM, Electrolux, Xerox i wielu, wielu innych.

Celem naukowców pracujących przy tych projektach jest stworzenie całkowicie zautomatyzowanego, inteligentnego domu. Droga do ostatecznego sukcesu jest jeszcze długa i żmudna. Już na początku 1999 roku pojawiły się jednak takie urządzenia jak budzik, który dzwoni wcześniej, jeśli jest zła pogoda lub korki uliczne oraz lodówka, która sama potrafi [illegible], jakich [illegible] ków jest telewizor połączony z magnetowidem, nagrywający ulubione programy swojego właściciela podczas jego nieobecności.

ReplayTV jest łatwym w obsłudze urządzeniem do oglądania telewizji. Działa podobnie jak magnetowid, ale posiada kilka ciekawych dodatków. Zamiast kasety wykorzystuje coś w rodzaju pamięci komputerowej. Pozwala to na obejrzenie podczas relacji na żywo dowolnie wybranej sceny w zwolnionym tempie, a później na kontynuowanie oglądania w miejscu, w którym się przerwało. [illegible] potrafi także [illegible] ulubione programy (kierując się częstotliwością ich oglądania). Kiedy nie ma cię w domu, [illegible]

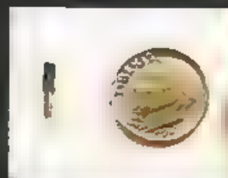
Replay TV jest bardzo przydatny i oczywiście, podobnie jak inne nowości technologiczne, bardzo drogi.

Inteligentna Sieć

Kolejnym, dużym krokiem w komputeryzacji domu było wynalezienie przez firmę Sun z San Francisco urządzenia zwanego „Jini" (skrót od Java Intelligent Network Technology, czyli po polsku: Inteligentnego [illegible]). Pozwala ono [illegible] pełnie różnych urządzeń, takich jak sprzęt gospodarstwa domowego (dzbanek do kawy, kuchenka mikrofalowa) czy [illegible] stereo i [illegible]

Informacja w pigułce

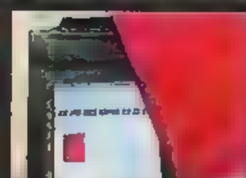
W USA, w laboratoriach firm Xerox, PARC i Palo Alto, naukowcy starają się zbudować wirtualny pomost pomiędzy światami: prawdziwym i komputerowym. Uczonym z firmy Sun udało się stworzyć specjalny mikrochip, który nie tylko ma minimalne rozmiary, ale też zachowuje informacje dotyczące osoby lub obiektu. Dane te odczytuje się dzięki komputerowi, wyposażonemu w odpowiednie oprogramowanie. Ten wspaniały chip nazwano TAG.



To jest amerykańska moneta zwana Dime, czyli dziesięciocentówka. Rozmiarem przypomina nasze 10gr. Obok widzimy słynny chip TAG. Jest tak mały, że można go zainstalować praktycznie wszędzie.



Ta książka została zaopatrzona w TAG, który zawiera najważniejsze informacje o niej i o jej lokalizacji (gdzie mamy jej szukać). Wykorzystanie chipa zaoszczędzi dużo czasu bibliotekarzom i sprzedawcom w księgarniach.



Jeżeli przyłożysz książkę z TAG blisko komputera z Internetem oraz specjalnym programem do odczytywania TAG, komputer sam otworzy stronę poświęconą tej pozycji i wyświetli wszystkie ważne informacje na jej temat.

Lodówka sama potrafi sprawdzić swoją zawartość i zamówić brakujące produkty przez Internet.

System podłączony do lodówki proponuje nam dania z produktów znajdujących się w domu. Czuły na dotyk monitor pozwala na szybką i łatwą obsługę urządzenia.

Żaluzje dbają o odpowiednie oświetlenie w mieszkaniu. Kiedy świeci ostre słońce, same regulują przepływ światła. Kiedy pada deszcz lub wieje silny wiatr, zewnętrzne rolety zamykają się.

Teraz już nic nie przypalisz w piekarniku. Domowy komputer potrafi odłączyć dopływ prądu lub zredukować temperaturę tak, żeby nic się nie spaliło.

Blat kuchenny ma wbudowaną wagę i skaner, które potrafią rozpoznać kody kreskowe produktów. Gdy będziesz robić ciasto, otrzymasz dokładne informacje o potrzebnych proporcjach składników.

osobisty PC. Zasada działania tego inteligentnego systemu nie jest specjalnie skomplikowana. Gdyby kupić dwa Jini i zainstalować je np. w słuchawce telefonu oraz w magnetowidzie lub telewizorze, możnaby zmieniać kanały TV za pomocą aparatu telefonicznego.

Na targach elektronicznych CEBIT pokazano także prototyp automatycznej pralki, sterowanej za pomocą komputera, który znajdował się w innym mieście. Możliwości Jini wydają się być nieograniczone, dlatego ich zastosowanie może być coraz bardziej szerokie.

Już dziś wiele znanych firm w Stanach Zjednoczonych i Japonii oferuje produkty, dostosowane do systemu Jini. Ponad 30 poważnych koncernów międzynarodowych, w tym SONY, Philips, Kodak czy Canon, zapowiedziało nawiązanie stałej współpracy z firmami produkującymi nowe systemy. O takim cudeńku marzy dziś każdy, podobno nawet sam były szef Microsoftu, Bill Gates. Na pewno nie miałby nic przeciwko obsługiwaniu całego swojego imperium z własnego PC (niewątpliwie przy użyciu własnego, słynnego programu Windows).

TAG umieszczono również w sygnecie szkolnym, który noszą uczniowie szkoły w USA na Florydzie. W ten sposób chip został wykorzystany jako uniwersalny klucz do wszystkich pomieszczeń na uczelni.

Przy pomocy takiego specjalnego sygnetu można sprawdzać obecność ucznia na zajęciach. Jeżeli system przyjmie się w szkołach, wagary przejdą do historii. Nie wiadomo tylko, czy ucieszy to uczniów.

Dzięki sygnetowi można także zalogować się do szkolnej sieci komputerowej (wystarczy tylko przyłożyć TAG do komputera). Może być on również szkolną kartą kredytową, którą uczeń płaci w bufecie.

Ostrożnie z techniką

To co dziś mogą mieć tylko naukowcy w laboratoriach, już niedługo będzie również dostępne dla wszystkich.

W Europie jest już kilka zamieszkanych i prawie normalnie funkcjonujących prototypów „komputerowych domów". Oczywiście mieszkania te znajdują się jeszcze w fazie licznych, dokładnych testów.

Na pewno minie wiele czasu, zanim takie i podobne sprzęty trafią na półki naszych sklepów. Wygląda jednak na to, że opłaca się poczekać. W końcu miło mieć kogoś, kto tak starannie będzie dbał o nasze potrzeby.

Projekt „Inteligentny Dom" jest cały czas udoskonalany, poprawiany i testowany. Całe to przedsięwzięcie ma także jeden wielki minus: kosztuje majątek i mało kogo jest stać na taki wydatek. Do tego systemy komputerowe, rządzące w domu, nie działają jeszcze zupełnie bezbłędnie. O jednym trzeba bowiem na pewno pamiętać: nawet najbardziej zaawansowana technologia ma służyć człowiekowi i jego bezpieczeństwu. Dlatego też każdy system trzeba bardzo dokładnie przetestować, zanim zależeć będzie od niego życie wielu ludzi.

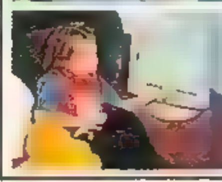
Inteligentny dom

W Europie można znaleźć kilka prototypów domów, które mają zainstalowane różne nowoczesne systemy wspomagania. A oto jak wygląda jeden z nich

W pewnej miejscowości stoi dom, który na pierwszy rzut oka wygląda jak inne budynki. W środku nic jednak nie wygląda normalnie. Dom ten jest nafaszerowany elektroniką od piwnicy po sam dach, a jego wnętrze wygląda jak w filmie science-fiction. Całym domem kieruje terminal komputerowy, w którym można sprawdzić dosłownie wszystko. Każdy pokój wyposażony jest w kilkanaście czujników, przekazujących informacje do centrali. Nie ruszając się sprzed monitora, można otwierać i zamykać okna, uruchomić pralkę, czy odebrać telefon. Specjalny system „Siemens Home Assistent" sprawdza za pomocą czujników ruchu, czy ktoś przebywa w domu i w zależności od sytuacji zapala lub gasi światło w pokojach. Jeśli komputer uzna, że temperatura w sypialni jest zbyt niska, wówczas włączy ogrzewanie.
O ogródek też nie trzeba się martwić. Cały teren dookoła domu jest regularnie nawadniany przy uwzględnieniu warunków atmosferycznych. Każdego dnia specjalny system kilka razy sprawdza temperaturę i wilgoć gleby. W samym domu do komputera podłączono wszystkie urządzenia elektroniczne. Bardzo ułatwia to życie mieszkańców. Gdy włączysz projektor slajdów, automatycznie ściemni się światło. System można nauczyć też wielu funkcji. Gdy usłyszy głos domownika X, wówczas włączy jego ulubioną muzykę. Potrafi także zapamiętać upodobania kilku domowników. Jeżeli powiesz głośno „chcę się wykąpać", możesz być pewien, że za chwilę wanna napełni się wodą o odpowiedniej temperaturze i z twoim ulubionym płynem do kąpieli.


Tak wygląda dom przyszłości, prawda że nic specjalnego?


To jest kuchnia przyszłości. Przy pomocy czułego na dotyk monitora można uzupełnić brakujące produkty. Zakupy zamawiane są w Internecie


Masz ochotę na telewizję, magnetowid? Wystarczy jeden dotyk palca

Tekst: Ulrike Goreßen, Karen Oetzel. Zdjęcia: Wolfgang Schulz, ilustracje: Horst Kołodziejczyk

Jak oszczędzać na komórkach

Seria

Część 2

Chcesz kupić komórkę, ale nie wiesz, którą sieć i taryfę wybrać. CLICK! pomoże ci podjąć właściwą decyzję. Pierwsza rada – jeżeli nie śpieszy ci się zbytnio, poczekaj z zakupem komórki do akcji promocyjnej wybranej przez ciebie sieci. Dzięki specjalnym ofertom możesz zapłacić za telefon i aktywację (podłączenie do sieci) nawet kilka razy mniej niż zwykle

W chwili obecnej w Polsce działają trzy cyfrowe sieci komórkowe: Era GSM, Idea Centertel oraz Plus GSM. Era i Plus mają podobny zasięg sieci, obejmujący około 90% powierzchni kraju, zamieszkałej przez prawie 95% ludności. Idea swoim zasięgiem pokrywa obecnie jedynie kilkanaście największych miast oraz cztery główne trasy samochodowe. Jednak sieć ta szybko się rozwija i do marca ma objąć 70% powierzchni Polski.

• Taryf zatrzęsienie

Każda z sieci oferuje kilka różnych taryf, różniących się przede wszystkim ceną za minutę rozmowy oraz wysokością miesięcznego abonamentu. Właśnie ze względu na abonament taryfy można podzielić na dwie główne grupy: z abonamentem i bez niego. W przypadku tych pierwszych, ceny za rozmowy są niższe, ale musisz co miesiąc płacić abonament. W taryfach drugiego typu abonamentu nie płacisz, jednak minuta rozmowy jest droższa. Wybór typu taryfy zależy od tego, jak często będziesz dzwonił. Jeśli wolisz odbierać telefony od kolegów lub rodziców, zdecyduj się na taryfę bez abonamentu: POP (Idea), Simplus (Plus) lub Tak Tak (Era). Jednak jeśli to ty będziesz telefonował częściej (np. do koleżanki albo kolegi), powinieneś wybrać odpowiednią taryfę z abonamentem. Mimo comiesięcznej opłaty otrzymasz niższy rachunek, gdyż kwota wydana na abonament szybko ci się zwróci dzięki tańszym rozmowom.

PLUS GSM

Plus oferuje aż 6 taryf, o abonamencie od 30,5 zł do 213,5 zł miesięcznie. Im droższy abonament wybierzesz, tym tańsze są rozmowy. Najtańszą taryfę „Relaks" opłaca się wybrać jedynie wtedy, jeśli bardzo rzadko dzwonisz. Już po kilkunastu minutach rozmów łączny rachunek będzie zapewne wyższy od abonamentu za „Echo", który zawiera 15 darmowych minut. Tak naprawdę warto wybierać jedynie pomiędzy taryfami „Echo" i „Akcja" (30 darmowych minut), zależnie od tego jak często dzwonisz. Droższe taryfy są opłacalne, jeśli wydajesz na rozmowy kilkaset złotych miesięcznie. Główną zaletą Plusa jest naliczanie impulsów co 30 sekund, a nie co minutę, dzięki czemu otrzymujesz niższy rachunek. Inną zaletą jest oryginalnie rozwiązana obsługa poczty głosowej. Jeśli ktoś nagrał ci wiadomość, to skrzynka sama zadzwoni do ciebie i za takie połączenie nic nie zapłacisz. Możesz oczywiście sam sprawdzić, czy nie masz nowych wiadomości, ale za takie połączenie płacisz.

50zł

100zł

	Abonament	Minuta rozmowy z abonentem PLUSA (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem PLUSA (poza szczytem)	Minuta rozmowy z abonentem PLUSA (w nocy)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (poza szczytem)	Minuta połączenia z pocztą głosową
RELAKS	30.50	2,01	0,79	0,31	2,75	1,04	wg taryfy za rozmowy z abonentem PLUSA
ECHO	54.90	1,77	0,79	0,31	2,14	1,04	
AKCJA	79.30	1,40	0,55	0,31	1,65	0,79	

IDEA CENTERTEL

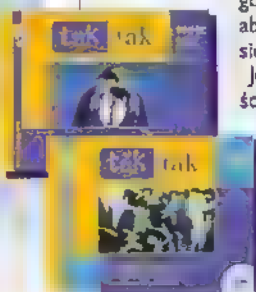
Korzystając z usług tej sieci możesz wybrać jedną z dwóch taryf z abonamentem: „Idea 50" i „Idea 150". W obydwu otrzymujesz pakiet bezpłatnych minut, odpowiednio 50 i 150. Jeżeli często korzystasz z telefonu, powinieneś wybrać tę drugą opcję. Stawki za połączenia w obydwu taryfach, zarówno w godzinach szczytu, jak i poza nimi, należą do jednych z najniższych. Razem z korzystnym podziałem na rozmowy regionalne i zamiejscowe daje to duże oszczędności w wydatkach. Dodatkowym atutem są bezpłatne połączenia ze skrzynką głosową oraz bezpłatna prezentacja numeru telefonu osoby dzwoniącej. Minusem tej sieci jest jej mały zasięg, który jednak ciągle rośnie.

	Abonament	Minuta rozmowy regionalnej (godziny szczytu)	Minuta rozmowy regionalnej (poza szczytem)	Minuta rozmowy zamiejscowej (godziny szczytu)	Minuta rozmowy zamiejscowej (poza szczytem)	Połączenia z pocztą głosową
IDEA 50	60	0,75	0,75	1,50	0,75	bezpłatne
IDEA 150	120	0,65	0,65	1,30	0,65	

Przegapiłeś pierwszą część?
Chętnie wyślemy ci jej kopię. Przyślij na nasz adres zaadresowaną do siebie kopertę ze znaczkiem. Na kopercie napisz też: „Zamówienie na życzenie: Zawsze pod ręką - Co mogą komórki?"

ERA GSM

Era oferuje 6 taryf. Najtańszy abonament wynosi 24,28 zł, a najdroższy 243,88 zł miesięcznie. Najmniej płaci się w taryfie „Halo", ale powinieneś ją wybrać tylko wtedy, jeśli dzwonisz nie więcej niż 30 minut miesięcznie i większość telefonów wykonujesz w godzinach szczytu do abonentów innych sieci telefonicznych. Jeśli rozmawiasz częściej, zdecyduj się na taryfę „Po Prostu" lub „Białą". Pierwsza z nich przeznaczona jest dla osób, które bardzo często rozmawiają w godzinach szczytu, a „Biała" dla tych, którzy dzwonią wieczorami. Droższe taryfy opłacalne są tylko dla osób, które wydają na rozmowy kilkaset złotych miesięcznie.



Jeżeli wiesz, że będziesz rozmawiał głównie z jedną osobą (np. z ulubioną koleżanką, czykolegą), możesz wybrać usługę „Między Nami". Opcja ta umożliwia obniżenie o 15% ceny rozmów z trzema wybranymi numerami. Za każdy wybrany numer musisz jednak zapłacić abonament 1 zł (z tego powodu usługa ta opłaca się, jeżeli na rozmowy z danym numerem wydajesz więcej niż 7 zł miesięcznie).

	Abonament	Minuta rozmowy z abonentem ERY (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem ERY (poza szczytem)	Minuta rozmowy z abonentem ERY (w nocy)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (poza szczytem)	Minuta połączenia z pocztą głosową
HALO	24,28	2,12	0,90	0,29	2,92	1,09	0,29
BIAŁA	48,68	1,88	0,90	0,29	2,06	1,09	0,29
PO PROSTU	73,08	1,22	1,22	0,29	1,22	1,22	0,29

PŁACISZ TYLE, ILE CHCESZ?

W przypadku taryf bez abonamentu (POP, Simplus, Tak Tak) możesz łatwo kontrolować, ile wydajesz na rozmowy. Każdy telefon, który wykonasz, zmniejsza stan twojego konta. Jeśli spadnie on do zera, nie będziesz mógł dzwonić (z wyjątkiem telefonów na numery alarmowe) ani wysyłać wiadomości SMS. Wystarczy jednak kupić specjalną telekartę, która doładuje konto. Pamiętaj, że pomimo wyzerowania konta przez pewien okres będziesz jeszcze mógł odbierać telefony.

• Prawie wolny wybór

Decydując o tym, jak często kupujesz telekarty, kontrolujesz ile wydajesz na telefon. Niestety, przy podejmowaniu tej decyzji nie posiadasz pełnej swobody wyboru. Wynika to stąd, że każdy z operatorów wprowadził ograniczenia dotyczące możliwości używania telefonu bez doładowania stanu konta (nawet jeśli została na nim jakaś kwota). W POP obowiązują dwa ograniczenia, zależne od ceny POPkarty. Telefony możesz wykonywać przez 3 miesiące (POP-karta za 50 zł) lub 5 miesięcy (POP-karta za 100 zł) od ostatniego doładowania. Po tym okresie (lub po wyzerowaniu konta) będziesz mógł jedynie odbierać rozmowy, jednak nie dłużej niż przez 12 miesięcy od ostatniego doładowania. Tak Tak zmusza do doładowania co 6 miesięcy, kuponem Tak Tak za minimum 99 zł. Najczęściej doładowywać trzeba w Simplusie. Dzwonić możesz przez 3 miesiące lub do wyzerowania konta. Potem masz jedynie miesiąc na doładowanie konta telekartą Simplus za minimum 50 zł. Ponadto POP oraz Tak Tak oferują tanie telekarty (odpowiednio 20 zł i 29 zł) zwiększające stan konta, ale nie przedłużające okresu używania telefonu.

• Co wybrać?

Ceny za minutę połączenia są [illegible] w POP. Również POP [illegible] korzystniejsze warunki [illegible] doładowania konta, ale [illegible] mały zasięg Idei. Jeśli [illegible] korzystać z komórki na feriach [illegible], raczej wybierz inną sieć lub [illegible] się w cierpliwość - zasięg Idei [illegible] stał. Tym, którzy potrzebują [illegible] natychmiast i będą używać jej [illegible] feriach, polecam Simplusa lub Tak Tak [illegible] oferta obu jest podobna, choć Simplus ma nieco mniej korzystne [illegible] doładowywania konta w [illegible] wyzerowania jego stanu. Ceny [illegible] tych sieciach są podobne, ale z powodu różnic w godzinach [illegible] szczytem wydatki zależą od [illegible] częściej dzwonisz w dzień, czy wieczorami.

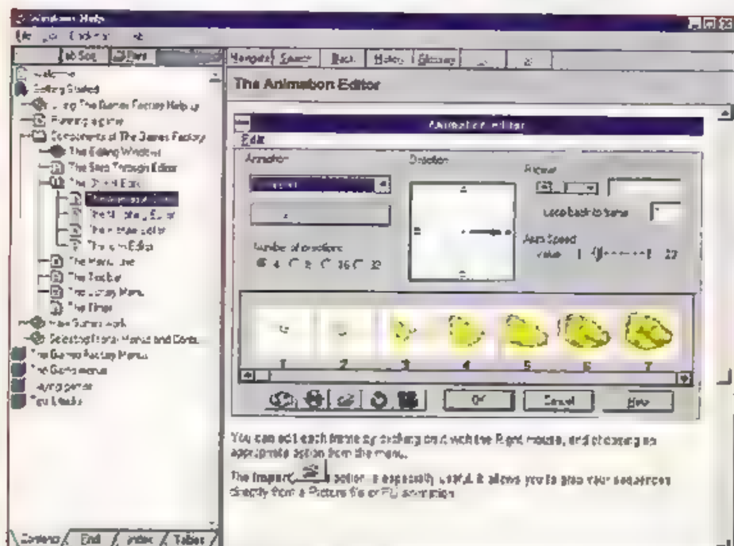
	IDEA MAX	IDEA HIT	SIMPLUS	TAK TAK CAŁY DZIEŃ	TAK TAK TY I JA
Połączenia do tej samej sieci	1,00	1,25 (szczyt) 0,75 (poza szczytem)	1,75 (szczyt) 1,25 (poza szczytem) 0,30 (noc)	1,70 (dzień) 0,29 (noc)	[illegible] 1,15 (poza [illegible])
Połączenia do innych sieci	1,75	2,40 (szczyt) 1,10 (poza szczytem)	2,95 (szczyt) 1,75 (poza szczytem)	2,43	[illegible] 1,49 (poza [illegible])
Połączenia z pocztą głosową	1,00	1,25 (szczyt) 0,75 (poza szczytem)	1,75 (szczyt) 1,25 (poza szczytem) 0,30 (noc)	1,15	[illegible]

FAKTY i PLOTKI

Wiadomości z tzw. branży najczęściej dotyczą nowych tytułów. Zwykle nie są one rewelacyjne: rzadko zdarzają się wielkie przejęcia jednych firm przez drugie. Za to dosyć często przesuwane są daty premier gier. Dokładnej daty można być pewnym jedynie wtedy, kiedy gra znajduje się już na półkach sklepów

Mały programista

jak zrobić własną grę?



Bardzo rozbudowany system pomocy jest nieoceniony w przypadku jakichkolwiek wątpliwości. Opłaca się go przeczytać jeszcze przed rozpoczęciem projektowania gry

Napisanie gry nie jest proste, a zrobienie dobrego produktu, to już bardzo skomplikowane zadanie. Możesz sam się o tym przekonać, uruchamiając THE GAMES FACTORY. Program ten umożliwia bowiem tworzenie własnych gier – zarówno przygodówek, jak i zręcznościówek czy strzelanek. Można go wykorzystać również do prostszych celów – wykonania animacji lub wygaszacza ekranu.

Swoje pierwsze gry najłatwiej projektować, wykorzystując dołączone do GF bogate biblioteki najprzeróżniejszych przedmiotów i postaci oraz ich animacji. Do wyboru jest wiele rodzajów bohaterów, ich przeciwników, czołgów, statków kosmicznych, drzwi, itd. Dzięki temu można uniknąć tworzenia wszystkich tych elementów od początku. Można oczywiście skorzystać z własnych materiałów. Do tworzenia nowych elementów służą także wbudowane w GF edytory.

Najtrudniejszym etapem projektowania gry jest rozważenie wszystkich możliwych sytuacji oraz zaplanowanie, co powinno się wydarzyć w danym przypadku. W GF zadanie to jest ułatwione dzięki przyjaznemu w obsłudze Edytorowi Wydarzeń. W bardzo prosty sposób można zdecydować tutaj co się stanie, np. po zderzeniu bohatera z drzwiami. Skutki takiego wydarzenia zwykle dotyczą także innych obiektów, np. siedzący na parapecie ptak może się wówczas wystraszyć i odlecieć. Dzięki temu można stworzyć naprawdę skomplikowane gry.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, czy trudności w obsłudze gry, najlepiej skorzystać z bardzo dobrego systemu pomocy. Są w nim obszernie opisane wszystkie etapy tworzenia gry oraz dokładne instrukcje obsługi (wraz ze wskazówkami), dotyczące poszczególnych edytorów.

Werdykt: Ciekawe narzędzie do tworzenia własnych gier. Uświadamia, jak żmudne jest to zajęcie i ile pracy trzeba włożyć w zrobienie nawet najprostszego produktu.

Komputerowy Globus

Wybierasz się na narty do Peru, a w wakacje będziesz opalał się w Nowej Zelandii? Nawet jeśli nie jesteś takim szczęściwcem, to ATLAS ŚWIATA powinien ci się przydać. Znajdziesz w nim nie tylko mapy wszystkich krajów świata, ale także różne ciekawe informacje na ich temat, dotyczące np. klimatu, gospodarki czy przestępczości. Materiały te są bogato ilustrowane barwnymi zdjęciami, filmami oraz animacjami. Dużym plusem Atlasu jest możliwość łatwego przenoszenia z niego danych do innych programów, dzięki czemu można wzbogacić np. pracę z geografii.



Werdykt: Bardzo interesująca encyklopedia, przydatna nie tylko przy planowaniu zagranicznych podróży.

Cena: 169 zł

Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80

WIRTUALNE

Japończycy od zawsze zaskakiwali nas swoimi szalonymi pomysłami. Udowodnili to po raz kolejny, gdy wybudowali wielkie akwarium w tokijskim parku rozrywki „Joypolice". Nie ma w nim ani jednej kropli wody i ani jednej żywej ryby. Zastanawiasz się pewnie, co przyciąga tłumy ludzi do parku „Joypolice". Odpowiedź brzmi: ogromne monitory, na których wyświetlane są wirtualne ryby. Większość z nich to zagrożone wymarciem gatunki: wieloryby, rekiny i mnóstwo innych ciekawych okazów. Obraz jest tak realny, że trudno rozpoznać, czy ryby są prawdziwe czy też nie. Przy każdym monitorze znajduje się przycisk, na który reagują rybki. Można je wtedy obejrzeć z bliska z każdej strony i w każdej chwili. Japończycy zakochali się w swoich cyfrowych rybkach tak bardzo, że postanowili zbudować kilka następnych akwariów. Dla gości została przygotowana też oferta specjalna – małe wirtualne akwarium, które każdy może postawić u siebie w domu.



Przyjazne w obsłudze edytory znacznie usprawniają projektowanie kolejnych etapów gry



Kiedy wszystko jest już gotowe, można wreszcie pobawić się własnym dziełem

PC | PSX | N64 | DC | A

Games Factory
Domowy Programator

69 zł	LEM	1 gracz

Min.: 486, 8 MB RAM, 8 MB HD.
Zal.: Pentium, 16 MB RAM, 16 MB HD

Grafika 3 | Obsługa 4 | Frajda 5

Ciekawy pomysł, rozbudowana baza obrazków, przydatna opcja pomocy

Grę można zrobić jedynie w 2D, ale nie w trójwymiarze

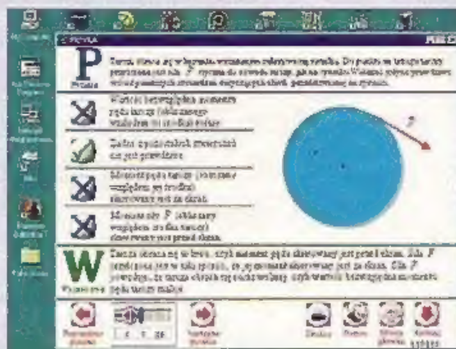
Robienie gier to żmudna praca. Teraz będziesz mógł już sam robić własne przeboje

4

Ryzyk fizyk

FIZYKA - TESTY MULTIMEDIALNE jest bardzo ciekawą pozycją dla wszystkich miłośników tej dziedziny nauki. Powinna ona zwłaszcza zainteresować zdających maturę z fizyki. Pytania testowe połączono w grupy tematyczne, dzięki czemu można sprawdzić wiedzę z wybranego tematu. Różny poziom trudności pytań pozwala korzystać z testów młodszym uczniom. Oczywiście do każdego pytania dołączone jest wytłumaczenie, dlaczego właśnie dana odpowiedź jest prawidłowa, co ułatwia naukę na własnych błędach. Dzięki multimedialnej oprawie wiedzę zdobywa się w bardzo miły sposób, łącząc przyjemne z pożytecznym.

Werdykt: Doskonały program dla członków koła fizycznego lub zdających maturę z fizyki oraz wszystkich zainteresowanych tą dziedziną nauki.



Ponad 800 pytań ze wszystkich działów fizyki – jest czego się uczyć



Wszystkie pytania i odpowiedzi są bogato ilustrowane

Cena: 129 zł
Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80

5

Rozwiązanie konkursu ze str. 53



Naukowo na kolorowo

Dzięki RAYMAN QUIZ dużo łatwiej i przyjemniej nauczysz się języka angielskiego. Na początku każdej planszy podane są zasady, dotyczące sprawdzanego zakresu znajomości języka angielskiego. Bohater gry przemierza kolejne plansze, napotykając na przeróżne przeszkody, np. kolce lub latające stworki. W wielu miejscach znajdują się pytania, do których należy dopasować właściwe odpowiedzi. Oczywiście wybór błędnej wersji zmusza do powtórzenia planszy lub jej części. Dzięki temu prawidłowe odpowiedzi same wchodzą do głowy i nauka staje się czystą przyjemnością.

Werdykt: Bardzo przyjemna i rozrywkowa metoda nauki języka angielskiego.

4

Cena: 69 zł
Dystrybucja: LEM, tel. (22) 642 81 65

Tekst: Andrzej Cwalina i Piotr Młyński



Huśtawka z gigantycznych owoców umożliwia przedostanie się na drugą stronę przepaści



Bujanie (się na rękach) to jedna z umiejętności, którą będziesz musiał opanować



Kolorowa grafika sprawia, że w RAYMANA gra się bardzo przyjemnie

AKWARIUM







Wirtualna ryba wygląda jak żywa. Tylko obiadu z niej nie można zrobić

CLICK!
REDAKCJA
Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic
Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji)
Graficy: Michael Force, Dorota Kaleta
Konsultacja i współpraca: Andrzej Cwalina, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora
Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski
Adres redakcji: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53
Dział reklamy: Media Service Zawada tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51
Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49 w. 240, 813-46-40 w. 214
Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

LISTY

Dziękujemy za nadesłane listy. Dostaliśmy ich mnóstwo. Najczęściej pisaliście na temat oceny CLICKA! Bardzo cieszy nas to, że CLICK! się spodobał. Dzięki Waszym listom możemy stać się jeszcze lepsi! Dlatego piszcie do nas!

Cześć kochana Redakcjo

Piszę do was w sprawie moich wielkich sympatii, którymi są Notebooki. Moim zdaniem są to wspaniałe maszyny i powinno się dla nich znaleźć miejsce w dziale Sprzęt. Moglibyście napisać coś o nich. Jest to bardzo drogi komputer, na który wielu osób nie stać, tak jak mnie, ale jeśli tylko mam okazję, korzystam z nich i chętnie o nich czytam. Może udałoby się zorganizować jakiś konkurs, w którym główną nagrodą byłby Notebook. Mam także dwie małe prośby o zamieszczenie artykułów o budowie wirusów komputerowych, a także coś o Hakerach. Wiem, że to dużo, ale mam nadzieję, że to drobnostka dla was.

Olga z Poznania

Redakcja Droga Olgo,
Wszystkie pomysły naszych czytelników są mile widziane, bo to dzięki Wam powstają artykuły. Najlepszym na to przykładem jest strona TOP 20, która powstaje WYŁĄCZNIE na podstawie listów i oddawanych przez Was głosów. Dlatego też będziemy starali się spełniać wszystkie Wasze prośby. Naturalnie napiszemy również o Notebookach, wirusach i hackerach. Musisz tylko pamiętać, że nasze pismo powstaje z pewnym wyprzedzeniem i dlatego nie zdążymy już spełnić Twojej prośby w tym numerze. Na pewno jednak możesz szukać artykułu na interesujący Cię temat już za dwa tygodnie w nowym CLICKU!

■

Droga Redakcjo

Bardzo interesuje mnie gazeta CLICK! Proszę o poinformowanie mnie, jaka jest możliwość jej prenumeraty. Kupiłem tylko numer 25/99 z 30 listopada, ponieważ dalszych numerów nie mogę dostać w kiosku. Chciałbym też zapytać, czy CLICK! to dwutygodnik czy miesięcznik.

Piotr z Międzylesia

Redakcja Cześć Piotrze,
Od dnia 03.02.2000 r. CLICK! jest dwutygodnikiem i będzie ukazywał się regularnie. Następnego numeru możesz szukać w kiosku już 17 lutego! Prenumeraty jeszcze nie mamy, ale damy znać, kiedy ją wprowadzimy.

■

Do redakcji CLICKA!

Gdy kupiłem pierwszy numer waszej gazety, od razu spodobała mi się jej szata graficzna i w zasadzie wszystko. Również moim kolegom przypadła do gustu. Ale niepokoi mnie sprawa dotycząca ukazywania się CLICKA! Kupiłem pierwszy numer (listopadowy) i czekam na jego kolejne wydania, ale nie mogę się doczekać. Codziennie przychodzę do kiosku, w którym kupuję gazety i zawsze tylko słyszę „nie ma CLICKA!".

Chciałbym się dowiedzieć czy CLICK! będzie się dalej ukazywał.

Sebastian z Elbląga

Redakcja Cześć Sebastianie,
Pierwszy numer CLICK! 25/99 z 30 listopada był numerem testowym. Chcieliśmy się dowiedzieć, czy podoba Wam się takie pismo jak CLICK! Okazało się, że tak. CLICK! będzie się teraz ukazywał regularnie.

■

Droga Redakcjo CLICKA!

Jestem waszym czytelnikiem, lecz mam do was żal o NIE srogie ocenianie gier. Moim zdaniem Final Fantasy VIII nie zasługuje na szóstkę. Grafika tego RPG nie jest taka dobra, żeby dostawać szóstkę. Ale to nie jest główny powód, dla którego piszę. Prawdziwym powodem mojego listu jest zero dobrych dodatków do waszej gazety. Bardzo chciałbym, aby w waszym kolejnym numerze ukazały się: naklejki z postaciami z różnych gier. Może tam ukazać się jeszcze, to co najbardziej lubię czyli więcej o grach komputerowych, więcej plakatów, bo to przyciąga fanów gazet.



Karol - Koziegłowy

Redakcja Cześć Karolu,
Ocena gry to nie tylko grafika, ale dźwięk, klimat i wiele innych czynników. Jeżeli gra jest bardzo dobra, dlaczego nie ocenić jej na szóstkę? Odnośnie dodatków, w każdym numerze ukazuje się jakiś superdodatek. Teraz są to plakaty, ale już za dwa tygodnie zamieścimy coś naprawdę rewelacyjnego!



■

Droga Redakcjo CLICKA!

W numerze 25/99 zamieściliście artykuł o Furbim i o tym jak zbudowana jest ta zabawka. Niestety nie dowiedziałam się wszystkiego, co chciałabym wiedzieć. W sklepie na dołączonej instrukcji przedłumaczone są tylko zwroty, które on wypowiada. Czy istnieje możliwość wyłączenia go, gdy się chce i czy rzeczywiście można go czegoś nauczyć? Wszędzie tak mało o nim piszą. Jesteście jedyną znaną mi gazetą, w której można było przeczytać coś nowego o tym stworku. Pisaliście też, że można mu zdjąć futerko, ale czy i gdzie można dokupić inne?

Kasia z Warszawy

Redakcja Cześć Kasiu,
Furbi jest zabawką na baterie, dlatego też można go włączać i wyłączać, kiedy się tylko chce. Jest on tak zaprogramowany, że może nauczyć się kilku czynności, ale nie oczekuj od niego zbyt wiele. Pamiętaj także, że Furby lubi pochwały. Tak więc, jeżeli uczysz go sztuczek, np. częstego przesyłania pocałunków, musisz w nagrodę pogłaskać go kilka razy po brzuszku. Futerek niestety nie zmienia się, byłoby to dla Furbiego zbyt bolesne. W sklepie można kupić te zabawki w różnych futerkach, ale nie można ich zmieniać.



Cześć

Bardzo lubię wasze pismo, ale czegoś mi brakuje. Przydałaby się rubryka z listami od czytelników, którzy chętnie wypowiedzieliby się na temat waszej gazety i o tym co w niej piszecie. Dużym plusem jest to, że w gazecie są strony, które można umieścić w segregatorze (poradnik) i potem bez problemu do nich wrócić. W CLICKU! są super plakaty, bo są duże i zawsze z fajnych gier.

Karol ze Szczecina

Redakcja Cześć Karolu,
Zrobienie rubryki z listami nie było możliwe wcześniej, ponieważ CLICK! 25/99 był naszym pierwszym numerem. Jednak teraz LISTY będą w każdym, kolejnym wydaniu CLICKA! Dziękujemy za pochwały na temat naszych stron z poradnikami. Tak naprawdę całe nasze pismo zrobione jest w taki sposób, żeby można je było wpiąć do segregatora. Dlatego też zrezygnowaliśmy z twardej okładki. Takie pismo byłoby trudniej przedziurkować.

Rozwiązania konkursów z nr. 25/99

Krzyżówka
Hasło brzmi: **Civilization.**
Nagrody otrzymują:
Koszulkę SETTLERS 3 i grę ATLANTIS 2:
Jarosław Kozioł, Częstochowa
Mateusz Pawlicki, Zamość
Marcin Sobolewski, Kolno

Superwydanie
Odpowiedź brzmi:
Przerabianie konsol może je zniszczyć.
Nagrody otrzymują:
Grę Ridge Racer Type 4:
Andrzej Skonieczny, Bytom
Grę Tarzan:
Michał Jęczewski, Rypin

Święta na Dysku
Odpowiedź brzmi:
Terry Pratchett mieszka w Anglii.
Nagrody otrzymują:
Książkę „Straż, Straż":
Piotr Ochocki, Łódź
Wojciech Adamski, Mogilno
Szymon Sobociński, Mrągowo
Grzegorz Kawala, Trzebnia
Małgorzata Aniśko, Kętrzyn

Mapa ze Świata Dysku
Daniel Cieślak, Iława
Krzysztof Karwala, Kroków
Karolina Chmielewska, Szczaniec
Marcin Wesołowski, Kielce
Piotr Krzyszczak, Lublin

Mali Bohaterowie
Odpowiedź brzmi:
Tekken 3 działa na Playstation.
Nagrodę, figurkę Heihachi, otrzymuje:
Krzysztof Tchórzewski, Siedlce

Domowy Fotomontaż
Odpowiedź brzmi:
Skaner służy do skanowania zdjęć.
Nagrody otrzymują:
Skaner PLUSTEK 9636T
Robert Zostawa, Rybnik – Chwałowice,
Czarek Olszewski, Baranów

TOP 20 Nagrody ufundowała firma LEM. Gry otrzymują:
Driver - Grzegorz Wojdyło, Legnica
Rally Championship 2000 - Piotr Osiadły, Poznań
Rayman 2 - Marianna Kuć, Warszawa

Potrzeba jest matką...

Nasz wehikuł czasu zatrzymał się w poprzednim odcinku historii komputerów na roku 1834. Teraz zajmiemy się nowszymi dziejami

Potrzeba jest matką wynalazków. To stwierdzenie bardzo dobrze opisuje jeden z kolejnych etapów w historii powstawania komputera. W 1880 roku w USA przeprowadzono spis ludności. Zabrało to tak dużo czasu, że kiedy nadszedł czas kolejnego spisu (dziesięć lat później), na dyrekcję urzędu statystycznego padł blady strach. Liczba ludności wzrosła o około 17 milionów i sądzono, że tym razem nie obliczeni potrwają do początku następ-



„Kolos" był inspiracją filmu science-fiction


George Boole

Herman Hollerith

nego wieku. Pracownik urzędu statystycznego, Herman Hollerith, wpadł jednak na pomysł, żeby zrobić specjalną maszynę, która mogłaby wykonać za urzędników całą ciężką robotę. Kiedyś jechał pociągiem i jego uwagę zwróciły dziurkowane bilety. W ten sposób wpadł na pomysł zapisania danych dla maszyny na specjalnych dziurkowanych kartach. **Jego maszyna sortująco–licząca została wykorzystana w 1890 roku do spisu ludności.** W ten sposób zaoszczędzono 5 milionów dolarów, a obliczenia zabrały zamiast 2 lat, tylko 3 miesiące.

Maszyna nie przypominała znanych nam obecnie komputerów. Była zbudowana z metalowych kół zębatych. Jej możliwości ograniczały się do prostych obliczeń, takich jak dodawanie i odejmowanie. Wiele osób uważa, że pierwszy komputer powstał w firmie IBM (International Business Machines Corporation). Nie jest to jednak prawda. Niezaprzeczalnym faktem jest natomiast to, że Herman Hollerith założył firmę Tabulating Machine Company, która później zmieniła nazwę na IBM.


Maszyna szyfrująca „Enigma"

Maszyna Holleritha doskonale sprawdziła się w czasie spisu ludności, ale potrafiła przeprowadzać tylko podstawowe działania. Nie mogła zapamiętywać danych.

Ten problem rozwiązał w 1903 roku Claude Shannon, pracownik naukowy MIT (Massachusetts Institute of Technology), którego przodkowie również zajmowali się wynalazkami (jego dziadek miał jakoby pierwszy skonstruować pralkę). Powiązał on system Anglika George Boole'a z patentem Amerykanina Nikola Tesla, pracującego nad elektrycznymi układami zamkniętymi.

Boole był genialnym matematykiem, żyjącym w latach 1815–1864. Był on zafascynowany systemem dwójkowym, w którym wszelkie cyfry przedstawiane są za pomocą zer i jedynek. Stworzył także kilka zasad, umożliwiających wykonywanie wielu skomplikowanych zadań przy pomocy prostych, logicznych operacji, takich jak „i", „lub", „nie".

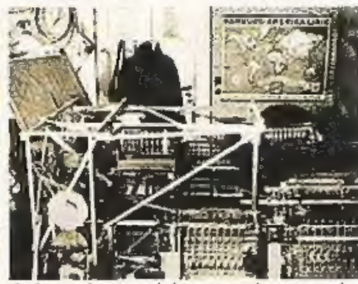
Pierwsze modele pamięci RAM wykorzystywały prostą zasadę elektromechaniczną. Zwyczajny, osadzony na blaszce przełącznik przerywania prądu, działał jak elektromagnes. Kiedy nie płynął prąd, wskaźnik pozostawał na pozycji 0. Gdy płynął, wskaźnik pokazywał 1. Tak więc pojawienie się impulsu oznaczało 1, a jego brak 0. Te dwie cyfry to binary digits, czyli cyfry dwójkowe. Do ich określenia używano także skrótu bits. Obecnie taką nazwę nosi najmniejsza ilość pamięci w komputerze.

Wykorzystując te wszystkie rozwiązania Niemiec Konrad Zuse stworzył pierwszy komputer, Z2. Wkrótce wybuchła Druga Wojna Światowa i komisja, która sprawowała pieczę nad projektem, oznajmiła, że prace mogą być dokończone najwcześniej za dwa lata. Zuse sam prowadził dalsze badania. Był bardzo wytrwały. Zbudował Z3 i Z4, ale w końcu zabrakło mu miejsca w skromnym mieszkaniu rodziców. Do tego wszystkiego jego dom został zbombardowany i naukowiec zdołał uratować tylko nieliczne części wielkich maszyn.

Wojna przyśpieszyła natomiast prace nad komputerem w Anglii, bombardowanej przez niemieckie lotnictwo. Dużą rolę można przypisać tutaj Enigmie. Była to maszyna szyfrująca, z wyglądu przypominająca maszynę do pisania. Niemcy stosowali ją do kodowania tajnych informacji radiowych. W Anglii powołano więc specjalną grupę najlepszych naukowców, którzy mieli wyjaśnić wszystkie tajemnice Enigmy. Jednak najważniejsza rola w wyjaśnieniu tajemnicy maszyny przypadła Polakom. **Trzej wybitni uczeni i matematycy: Marian Rajewski, Jerzy Różycki i Henryk Zygalski złamali kod Enigmy i zbudowali jej kopię.** Alan Mathison Turing, człowiek, który stanął na czele zespołu, pomógł dzięki temu zbudować „Bombę" i „Kolosa". Były to maszyny dekodujące, które bez problemu dały sobie radę z Enigmą.


Alan M. Turing


Wynalazek Zuse można podziwiać w muzeum


Jeden z pierwszych komputerów powstał nie w laboratorium, ale na zwykłym drewnianym stole w domu


Claude Shannon, wynalazca pierwszych kości pamięci

INFO

Strony w Internecie

http://zon8.physd.amu.edu.pl/qc/enigma_j.html
Strona, na której można samemu poszyfrować przy użyciu Enigmy

http://www.turing.org.uk/turing/
Tu znajdziecie wszystko na temat Alana Turinga i jego wynalazków (Strona w języku angielskim)

http://www.zib.de/prospekt/zuse/
Na tej stronie są informacje dotyczące Konrada Zuse i jego wynalazków (Strona w języku angielskim)

http://www.proszynski.pl/SwiatNauki/
Ciekawa strona w języku polskim